

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIC
2013
04 Apr. 月号
总第五十四期
二次元狂热
卯月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『Fs-project幻想企劃』
4GB DVD光盘
元气星魂-伪OST
『black girl』试玩版
『时间与永远』OP+OST
『苍蓝眼瞳的人偶』完整版
NICO动画月月报3月号视频
『元气星魂』第一话&最终话
『PSYCHO-PASS』OP+ED+OST1
双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN-
『问题儿童都来自异世界』OP+ED+OST
解密超酷人气东方Project系列作品的幕后
专访日本COSER“地狱游戏”
首款“全程高清动画RPG”的功过是非
『时间与永远』与JRPG那些事儿
从“半黑历史”入手的文青笔记
记“文青”剧本写手朱门优（上）
男主开挂女主红，上有热血下有萌
『问题儿童都来自异世界』魅力初探
解读东方系列中最悲情的角色
从文学角度去救赎藤原妹红永远的悲和罪
当今『兰斯』系列、『大帝国』等新生代作品的主画师们
ALICE SOFT原画师群像记·下篇（1996-2013年）
2 精美海报
中国原创同人海报x2
『玉子市场』x1
『问题儿童都来自异世界』x1
3 镜音连全身纸模
1 人类补煎计划！
EVA不锈钢精美餐具两件套
绫波丽与明日香两款随机获得
初次使用前请用洗洁精清洗
从『元气星魂』幕后看动画制作过程
燃烧吧！中国动画的萝卜魂！
悬疑？猎奇？NO！这只是报复社会！
IG社最新“续作”『虚之少女』
深度解读老虚参与的又一部话题动画
『PSYCHO-PASS』的社会寓言

Evangelion origin

新福音原典

EVA究极解析·新剧场版增刊 REBUILD OF EVANGELION·MOVIE SIDE

光盘定价：49.8元

四月下旬上市

封面作者：ASK
出自：怀旧主题同人志《MemoryII》

贞本义行
平松祯史
松原秀典

那些年 我们一起画过的女神

带着疑问去看『Q』 那些『Q』之前尚未解疑的谜团

角色补完计划：两版EVA角色对比解析

全面剖析『EVA新剧场版：Q』的一点一滴

庵野秀明矛盾中的破茧新生与狂热者们的自赎

从Gainax到Khara，这是一个技术宅改变世界的故事

曾广受好评的『动画基地』EVA增刊“究极解析”系列

最新增刊再临

详尽的解析与奢华的赠品 新EVA与新解析书的完美结合

二次元狂热

2013 年 04 月号 / 总第 54 期



本期封面作者：Sam
本期封底作者：NEKO

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、东方神奈控
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
发型总监：美子

发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价：25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



光盘目录

Contents 2013.04

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言


▲图 KD

春天到来，咱们今年还是要有一些新变化。包括前几期出现过的腾讯动漫的短篇介绍在内，2DM 会增加一部分介绍国产动画的内容，希望大家会喜欢。我们且不说国产动漫品质如何，有多少受众，但至少需要有大家的关注才有成长和发展的可能。

接下来，要说本月编辑部最大热点——无需隐瞒，就是风风火火的“草泥马兄贵”！（不知道的童靴出门左转去百度！）这个由日本有闲人士独立制作的手机小游戏，一夜之间就红遍大江南北，编辑部众多草泥马爱好者也没有幸免于难。由于这小玩意儿不费事就是需要耐心，于是数十天里堪比草泥马之歌的 BGM 一直陪伴着大家工作，以一位美编妹子为首的众人不断地对草泥马的进化发起挑战，至截稿当日，我们已经亲自看过了游戏的三个结局，于是在坐等作者更新了……



55 期封面作者：云一，出自『东方沧想书 缘起』（Kamiro's Comic Market）
55 期封底作者：遥，出自『东方幻灵变』（1508 同人社）

[致 歉 声 明]

因为我们工作的疏忽，53 期第 40 页上由隙间核弹社团提供的『幻想战线』插图文字说明中，图片的提供者应为“五十岚朔夜”，特此更正并致歉。

[寄语选登]

陈庭玮 性别：女

我想吐槽河蟹子的乳量不科学 ... 这份回函是我从 50 期的光盘里找出来的，不知道为什么本期的光盘里没有，51 期的光盘也不能读 QVQ，为光盘君默哀～

：乳量的问题嘛，大家都是会成长的对吧，很正常啦呼哈哈哈哈。至于上期光盘没有回函的问题，跟千华确认后，千华表示是他的失误，请求大家原谅 233。所以也要特别感谢用以前的回函或是手打了一份回函发来的读者啦～而光盘如果出现读取不了的问题（在试过多台电脑和光驱依然不可的情况下），可以联系我们给换一套哦。



by 螺蛳钉

[本期开奖时间]



由鬼屋中的白石少年抽到的是通过电子回函参与抽奖的 福建省三明市 的 陈庭玮 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱，并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品（三日月夜空手办）。

下一期奖品是『Fate/Stay Night』中 Saber 浴血奋战版手办。同样是只要发回函（实体信件和电子回函皆可）就有参与机会，各位妹控不要错过了，欢迎大家积极参与～（奖品依旧由 E2046 提供）

[官 方 网 店 各 种 优 惠 活 动]

大家要多注意新浪的二次元狂热官方微博以及我们的官方淘宝店 xamysd.taobao.com 啦，近期会举办多种实用的回馈读者的活动，有柯南罗森主题店的正版《名侦探柯南》周边以及相谈室右页那些等身抱枕套哟！

扎堆在花拆里的梦　性别：女

想对河蟹子说的话：为毛要叫做“河蟹子”啊，是因为是被度娘和谐得有了终生的阴影？还是看肉被打码而欲罢不能之痛苦？（有关它的话题和作品，河蟹子造型和设定创作……欢迎分享）

其实这是第一次买，话说完全是被报刊老板的眼神压迫才买的（真是牵强得可以….）还有一点非常想说，那个，我是腐女，所以…说好的基情呢？！看到一群妹子占纸页没感觉得可以啊！！！

：河蟹子为什么要叫河蟹子？那河蟹为啥要叫河蟹呢？（望天

话说这位购买其他杂志是『意林』，并且希望下期和增刊做的内容是“耽美耽美耽美”的腐女妹子！河蟹子向你郑重推荐姐妹刊『801 彼女』哦！

百花喵　性别：女

自从上了高中就一直不得不和学习君搅基了 Q_Q 真的是好久不见了！放假后（没错，就是刚刚放假后）去逛学校门口的圣地（书店），然后发现梦华录出了 4，每年只有这个时候才会疑似海盗自己老了一岁，这是闹哪样！啊啊（抱头

话说最近的赠品，还，还能更无节操一点吗？似乎是某种意义上的贴心！但是，也不需要把奇怪的用途写在预告里吧！总感觉哪里不对劲啊！！

果然做个死性不改的宅最棒了，呼呼。顺祝 2DM 的诸君新年快乐！

：虽然梦华录的确是一年一本的定番……但还真没想到原来还有类似“报新春”的功能啊。（汗

赠品和节操什么，大家知道贴心就好了，不过一定不要忘了为了贴心而牺牲的众小编们……（白石和小黑都哭过

螺蛳钉　性别：女　广西桂林
QQ：354700808

升高三之后被断网，缴爪机，我跟二次元唯一的联系就是 2DM 了。（莫名的凄凉）被妹子说道“好认真啊，桌上垒了那么多书”时，我才不会告诉她我在下面看 2DM 叽叽叽叽。

：只看到寄语的时候还以为是个来晒妹子拉仇恨的，翻过去才发现是个妹子的回函。好吧，编辑部的众人可以停火了。





朱坤宁　性别：男　上海闵行
QQ：1874775748

这次（52 期）一看到书，打开目录，左上角大方闪光弹我就不说什么了……这次的赠品，让我感到十分的温馨……

一月新番我会对你说我是认为人设很东方才去看『问题儿童』的么。十六夜的名字，二婶子的发型，还有小智的投球姿势（笑）

：目录？翻开书看了看，没发现什么闪光弹啊，这位童靴是不是穿越了 o(　□　)o

另外『问题儿童』这真是崭新的想法。可这么一说后河蟹子变得无法直视十六夜了，怎么破……？

话说童靴想看到『问题儿童』介绍的愿望也在本期实现了哦～

萌华天　性别：男　广东广州

这期（53 期）不单有轻小说盘点，连 GALGAME 盘点也有了，去年算是被总结得差不多了吧。不过 GALGAME 盘点里边中文译名，有些非常严谨和专业，有些又让人大跌眼镜……“小鸡快跑”，“魔女现形记”这些就不说了，“神魂合体”和“勇者斗纯爱”是怎么回事啊！233（不过读到的时候喷出来的我的确是输了……

：据说这是文章作者自娱自乐的方式哦～大家看个乐子不是挺好嘛。而且这些翻译很准不是！？引用一句话：既然有“勇者斗兰斯”为什么不能有“勇者斗纯爱”啊？

和纱一生推　性别：男　四川成都

『白色相簿 2』这圣地巡礼真是一颗三次元真实比例的闪光弹，看得满脸是血。封面上“连斯特拉斯堡都没去过，还敢说你爱『WA2』？”实在是充满恶意啊！这样我等虔诚的卢瑟如何是好！以前见过许多日本宅男对 ACG 作品里的场景进行现地巡礼还觉得很厉害，但和这从天朝飞到欧罗巴比简直就是战五渣啊。最后问一句，时间的守护者菊苣是专程去这趟巡礼还是工作什么的顺道？（哎，不管是哪样都高富帅属性满点啊……

：时间菊苣表示“哪有工作顺道去欧洲这么好的事啊”，果然还是爱太深！骚年们尚需加油！

Real Onion News in 3D World 蛋疼囧新闻



文 / 东方神奈控 责 /Jedi

>> 芳文社新公告发飙 全面禁止二次创作

日前，拥有『向阳素描』、『K-ON！』、『魔法少女小圆』等多部著名作品版权的芳文社公布了一份新公告。公告表示芳文社下属出版物将禁止一切可能对著作权造成损害的二次创作及网络上传，无论营利或是非营利性质。如果芳文社的这一公告被严格贯彻的话，将对二次同人创作活动造成很大影响。

公告所禁止的项目：

– 禁止上传相关出版物的封面及内页照片或扫图
– 禁止上传出版物全部或部分内容及目录
– 禁止上传登载出版物的概要或者以出版物为原型创作的小说
– 禁止上传角色的画像或照片
– 禁止上传自主创作的角色插画或是恶搞类绘画
– 禁止上传用出版物或角色（包含自主创作）制作加工的软件、图标以及壁纸等
– 禁止转载芳文社主页内容等

以上行为，不论是否出于营利目的，都将对著作权造成侵害，如若不予遵守将可能诉诸法律手段解决，还请注意。

在以上的条款里可以说禁止了全部二次创作、PIXIV 等网站的同人绘图、作品壁纸和相关作品的剧透等，可以说完全斩断了二次创作之路。

不过也有说法认为这是芳文社对现在日益严重的盗版和非法出版物的一种警告，为了防止其他公司运用自己的作品赚钱，而不会去特意限制性质健康的二次创作。这也是在提醒诸位作者，在拥有著作权的一方"善意的默许"下，才有了二次创作活动。



>> 森冈浩之诈尸出书 星界战旗一部收尾

说到森冈浩之，恐怕年轻的读者都不知道这位先生何许人也，但大一些的读者应该都知道『星界之纹章』和『星界之战旗』。这位老先生挖了个远古深坑之后就一坑到底再无音讯，有人甚至认为老先生在岛国近年多发的灾难中已经壮烈成仁了。不过在距离前作『星界の戦旗 Ⅳ 軋む時空（星界之战旗 四 倾轧的时空）』已经 8 年多的如今，老先生更新了新作。

新作名为『星界の戦旗 Ⅴ 宿命の調べ（星界之战旗 五 宿命的调查）』，是星界战旗第一部的"完结篇"。不过在大部分人都忘光的前作那万能结尾之下，新作怎么超展开都可以。就是不知道下一部作品要让读者等待几个有生之年了。



>> 公布许久的年表都可以加塞 西尾新作『历物语』就这样登场

西尾维新曾经放出过物语系列的预订出书表，在已经出版的『凭物语』之后还有『终物语』和『续终物语』两篇，不过这个顺序被西尾老师自己打了脸。西尾维新宣布，将要在 2013 年 5 月出版一本"完全是临时起意写出来的"新作物语系列小说『历物语』。

是的，5 月份，那么原定 4 月份的『终物语』呢？老师你脱稿填坑填不上了吧。于是老师表示『终物语』将在夏季预订发售，当然，我们读者还要把这个日期在心底往后推上 2，3 个月。

这本封面画着影缝余弦大妈的书名字叫『历物语』，很让人联想起主角阿拉垃圾……啊不，阿良良木历的名字，不过这里的"历"却是代表了年历。根据介绍，『历物语』是以短篇方式汇聚成的一年故事，以一月一话的形式做"月记"，于是这其实是某人的开后宫记录吧……



>> PSV 擦边球家族再添新丁 DEAD OR ALIVE 5 PLUS 登场

以前我们介绍过 PSV 上的『限界凸騎 モンスターモンピース』和『閃乱カグラ SHINOVI VERSUS – 少女達の証明 –』这两款和谐擦边球游戏，这次要说的是最新发售的『DEAD OR ALIVE 5 PLUS（DOA5+）』。游戏本身的传统第三人称视角格斗部分并没有什么好说，而最大的卖点是第一人称视角的“TOUCH BATTLE”。身为玩家的你要做的就是在屏幕上按按划划来出招打到对手，然后欣赏着对方被打趴或者摆胜利姿势，在摆胜利姿势的时候玩家就可以通过触摸屏来让角色乳摇……是的你没看错，是乳摇。作为 DOA 传统系列的乳摇如今从让玩家通过打击来被动观看进化成为让玩家直接去操作，望向隔壁某社近些年所谓大作的笔者只想说一句：TECMO 你快把 Illusion 收购了吧。





>> 来自亚马逊的限定品 『四叶妹妹』纸盒板漫画全集发售

东清彦原作的漫画『四叶妹妹（よつばと！）』在不久前完结了。日本亚马逊（Amazon.co.jp）在此时推出了 12 本装一套的纸盒特别包装版。由于作品连载周期长，对想要收集漫画的读者来说单本购买比不上这次的套装发行。但由于该物为日本区域限定，想要入手的读者只有通过代购之类的手段才行了。

漫画作者东清彦的代表作品为『笑园漫画大王』。『四叶妹妹』用非四格漫画的形式讲述了小萝莉四叶有趣的日常生活。



>> 森见登美彦 X 久米田康治 『有顶天家族』TV 动画化

由森见登美彦原作的小说『有顶天家族』日前宣布了动画化。

原作描写了家门中落的狸猫家族故事。作者森见登美彦以『太阳之塔』获得第十五届日本奇幻小说大奖得奖作品出道，本作也曾获得 2008 年的本屋大奖第三名。久米田康治更是以『妄想改造人改藏』和『绝望老师』闻名业界。此次动画制作的则是由画面细致内容清新著称的 P.A.WORKS 担任。强强联手能做出怎样的神作，让我们静待 7 月的到来。



>> 第 12 回东京国际动画大赏落幕 『狼的孩子雨和雪』成为最大赢家

今年的第 12 回东京国际动画大赏已于 3 月 23 日举办了发奖表彰会。在本届大会上，细田守监督的『狼的孩子雨和雪（おおかみこどもの雨と雪）』将年度最佳动画、国内剧场电影部门优秀作品奖、监督奖、脚本奖、美术奖、角色设定奖等六项收获囊中，成为了本次大会上最大的赢家。

作品奖项类除了获得年度最佳动画的『狼的孩子雨和雪』之外，电视部门优秀作品奖被『黑子的篮球』和『刀剑神域』获得，海外剧场电影部门优秀作品奖被『丁丁历险记 独角兽号的秘密』获得。

东京国际动画大赏是在全球范围内公募商业动画作品，并在之中选出获奖作品的动画大会。该大会可以说是检验作品商业化是否成功的金字招牌，历届获奖作品均为高销量高人气的大作。







INFO

游戏名：ゆめいろアルエット！
（暂译：梦色云雀）
公司：mana
原画：高苗京鈴
剧本：魁
音乐：折戸伸治
发售日：2013年4月26日



ゆめいろアルエット！
超越奇迹的真实物语！？
VisualArt's又一部二十周年纪念作

■文/如月千华 ■责编/jedi ■美编/迷梦

STORY

故事的舞台是一所名为私立瑞鸟学园的奇妙的学校。在这里学生会长掌握着强大的权利，一年中各种学校活动频繁，午休时每天都会展开传说中炒面面包的争夺战，高人气女生还拥有自己的亲卫队……总之，每天的学校生活都像过节一样热闹。

主人公神崎要是就读于瑞鸟学园的二年级生，在遥远的幼年时代，他曾经得到过“可以实现任何愿望的坠饰”，但曾经许下的愿望他早已忘得一干二净，如今则在青梅竹马的少女橘夕的压榨之下过着并不太平凡的日子。突然有一天，在这位青梅竹马的命令下下，他为了篡改新闻部的经费分配，夜里潜入学生会室，却被自正在值班的学生会长月代柚姬逮个正着。

从这一天起，神崎要的周围开始出现各种变化：回到家发现学妹又变成了义妹；自称是未婚妻的大小姐转校而来，还顺便带了一个女仆来伺候他……主人公说出的各种话语全都渐渐变成了现实。

朝雾 深羽　Asagiro Mihane
CV：涼森ちさと
学年：1年生　身高：153cm
三围：B81/ W55/ H82

游泳部备受期待的新人，她在水里那有如在空中翱翔般美丽的姿态使得获得了“水面上的美人鱼”的别称，可是唯独主人公把她称作“企鹅”。言谈之间总是主人公发生冲突，再加上不知为何她常常因为各种原因在主人公面前露出小裤裤，所以她完全把主人公当变态看待。故事开始不久，她便突然地以义妹的身份出现在主人公家里，开始了两人的同居生活，于是她如何由傲转娇就是故事的一大看点了。



CHARATER

橘 旭　Tachibana Asahi
CV：桃井いちご
学年：2年生　身高：161cm
三围：B85/ W57/ H83

与主人公青梅竹马的双胞胎少女中的姐姐，所属新闻部的橘夕是她的妹妹。小时候搬家到主人公家隔壁。性格开朗活泼，常常不考虑后果冒然行事，从而引起各种闹剧，有时候也会为达目的而不择手段……她身材很好，由于常常会犯天然呆，所以主人公总是被她在无意识下的色诱攻击打败。她曾经所属于田径部，现在已经退出社团。在官方目前公开的画面中有一张她身穿体操服捂住胸口倒在地上的CG，或许她的身体患有什么特别的疾病?





月代 柚姬　Tsukishiro Yuzuki
CV：有栖川みや美
学年：3年生　身高：170cm
三围：B86/ W59/ H84

瑞鸟学园第11代学生会长，文武双全，才色兼备，性格冷静沉着，在男女生中间都有极高人气，通称“月之君”。她的思考比较古风，很重视礼仪和道义，是个对人一心一意的女孩。作为学生会长，她拥有仅可使用一次的“任何人都无法违抗”的“绝对宣言”特权，了解关于学校的某个不为人知的秘密。因为与她的相遇，主人公的生活发生了极大转变，虽然看起来是个抖S，但其实并不擅长“防守”。

新人物

凤凰院 雀　Hououin Suzume
CV：榊るな
学年：2年生　　身高：144cm
三围：B72/ W50/ H70

突然以主人公未婚妻的身份转学到瑞鸟学园来的少女。身为凤财团理事长的独生女，目前更担任着财团董事代理的身份，是个身份尊贵性格高傲的少女，琴棋书画样样精通，是名符其实的大小姐。只不过来到学校后的她也很在意别人的目光，把不在意她高贵身份的主人公等人当做挚友，也因此对主人公产生了兴趣。体格娇小，是本作的贫乳担当。据说每天都乘坐私人直升机上学……



凤凰院 云雀
Kayama Hibari
CV：？

生活在某家医院特别病房的神秘少女。她是官方近日才在杂志上公开的新角色，情报很少。由于作品名称中的“アルエット”一词正是“云雀”之意，她可能就掌握着故事的关键，搞不好还是真·女主角呢。从名字看似乎与凤凰院家有关系。左眼是金色的琥珀眼，右眼则与雀的眼睛颜色相同。

配角



橘 夕
Tachibana Yuu
CV：手塚りょうこ

第一女主角旭的双胞胎妹妹，新闻部的校园记者。她性格与姐姐完全不同，对人做事粗枝大叶，与男主角是一对损友，从小就把男主角的糗事记录在手册上，时不时以此要挟他为自己卖命。

乌丸 云母
Karasuma Kirara
CV：青葉みづき

穿着女仆装的转校生，原本是凤凰院家经营的女仆学校的学生。虽然作为女仆拥有极高的能力，但大脑却常常跟不上思考。现在因大小姐雀的命令成为主人公临时的专属女仆。

香山 幸
Kayama Sara
CV：茶谷やすら

主人公所属的田径部的经理人。以前她也曾是田径队员，由于膝盖受过伤现在专注于协助其他成员。为了让主人公投入到社团活动而设计了各种对策，十分溺爱深羽（百合的意义上）。



COMMENT

在去年轰轰烈烈广告攻势之下，被称为VA20周年纪念作的『初恋1/1』虽然作品内容并不尽如人意，但销售成绩还算过得去。而不知是有意还是无意，与『初恋1/1』几乎同时公布，并同样挂着纪念作名号的『ゆめいろアルエット！』则就像是打地道战的游击队，各方面宣传都被压在下面，等到前者发售之后才有了出头之日。那么，这款被官方称为“给20周年纪念收尾”的作品具体是怎样的?

首先，这是一部萌系作。负责开发制作的mana是VA旗下的一个子品牌，建立与2008年，至今已经发售了5款作品，前四作全都仅有不过不失的评价，直到完成度较高的『ましろサマー』才有了点起色。该品牌始终贯彻着萌系路线，作品启用的写手和画师也都是扎根萌作的老手，包括特别是写手方面与『初恋1/1』的作品阵容重合度很高。其中首当其冲的是曾在『Clannad』中依靠杏路线扬名立万的魁，尽管在『Clannd』之后他便没有再带来太多惊喜，但深得萌之道的他在本次新作中独自担当整个剧本的创作，倒也让我们多有一些期待吧。而高苗京鈴也是个在萌系方面相当擅长的画师，以戏画的奇作『V.G. NEO』出道的他，经过数年事件的打磨早已没有了当年的青涩，可爱而靓丽的画风至少可以保证本作在画面方面不会有疏漏。

马场社长在早期宣传时提出将采用轻小说风格时，“轻小说风的GALGAME”这种概念还颇为新颖，可是在该作宣传的这一年多时间里，所谓轻小说风的作品都已经快烂大街了，这不得不让人有些无奈。另外，本作一开始就表明有幻想要素存在，将“如梦似幻的学校生活”以及“否定奇迹”作为主题，与追求真实严肃的等身大恋爱的『初恋1/1』可谓正相反，那么或许『初恋1/1』中为人诟病的“过于严肃”“过于纠结”“和说好的不一样”等问题或许也就不复存在。

另外，不得不说几位女配角也有模有样，让人垂涎三尺，而双胞胎姐妹其中一只仅作配角的设置更让人感到了满满的“恶意”。不知这些妹子是真的只可远观不可亵玩还是为FANDISC埋下的资本……▲

木洩れ陽のノスタルジーカ

RAGGIO DI NOSTALGICO

■文 / 大山同学 ■责编 / jedi ■美编 / 迷梦

名称	木洩れ陽のノスタルジーカ（中文暂译：树荫婆娑的伤愁）
剧本	嵩夜あや、田中一郎、assault、森崎亮人、眞条崇司
原画	のり太
音乐	Elements Garden
发售日期	2013 年 02 月 22 日

推荐度 8

画面	8
剧情	7
音乐	7
体会	7
其他	8.5

看到嵩夜あや和のり太的组合相信不少玩家都会眼前一亮。这对组合当年以一部模仿『圣母在上』的『乙女はお姉さまに恋してる』开创了 Galgame 的伪娘时代，即使是距游戏首发已经经过 8 年的现在，宮小路瑞穂依然是事实上的伪娘代表人物。然而在出了『乙女はお姉さまに恋してる 2』和各种版本的移植作后，这





对组合却突然消声匿迹了两年，直到本作的正式推出才再次进入玩家的视线。

那么这款以新公司 STREGA 的商标推出的游戏内容是什么呢？首先很遗憾，没有伪娘。在尝试过日常、幻想、传奇题材后，嵩夜あや这次要玩的是“科幻”。

故事背景定在可乐已经成为历史遗留产品的未来。人工智能逻辑技术的高度发展使得部分第四代他律型机器人产生了自律回路，成为了拥有“自我”的第五代机器人。由于畏惧、排斥、优越感、人权等原因，人类和第五代机器人之间爆发了名为“五年战争”的大战。战争的最终结果是处于优势的第五代机器人主动求和，条件是人类承认机器人的人权。于是一个机器人和人表面上平等共生的世界诞生了。若干年后，男主角島津翔太及其愉快的伙伴们在一个偶然的机会下发现被隐藏在学校仓库暗门后的しねま——一个五年战争时代遗留下来的第四代机器人。随着对しねま体内数据的解析和与交谈，しねま的过去以及五年战争中被隐藏的历史真相渐渐浮出水面……

对のり太的画风有没有爱是见仁见智，但本作无论立绘还是 CG 的质量都比较稳定，背景也不错。立绘的人物表情很丰富，不过在のり太画的脸上直接加上非常漫画化的夸张表情总觉得有点不自然。此外就是有梦想虽好，但和大野哲也一样画成气球胸就实在是不怎么值得夸了。

音乐制作是 Elements Garden，稳定而没什么亮点。高潮的几段 BGM 对剧情的渲染还算可以，特别是后记里的 TrueEnd 应该还是可以煽出几滴眼泪来的。不过游戏玩完就基本忘得

一干一净，虽然错的不一定是BGM本身。歌一共三首，分别由佐咲紗花、霜月はるか和茶太演唱，质量都相当不错。

画面的演出和CV的表现也都很棒。立体投影通讯时那带扫描效果的立绘、满屏梦幻的光斑、电子空间的表现得都可圈可点。菜ノ花さくら很成功地演绎出しねま从语言控制系统故障时机械生硬的腔调到系统修复并与翔太们交流学习后语言变得自然流畅的过程。其他CV的表现也很好，人类和机器人说话时那种微妙的差异很准确地传达了出来。

虽然参与的脚本家足足有五个，但原案、监督和整合都是由嵩夜あや负责，整体风格很统一，只是个人线的质量差异在所难免。剧本结构采用"分线解明，后记补完"的方式，可攻略的四个角色之间并没有严格的先后次序，各条个人线揭露的真相也是互补关系。当四个角色攻略完毕后会开启一个后记，里面补完了しねま的诞生和她的原主人"店长"的真正身份，也给了しねま一个圆满的结局。

纵观本作的整个故事，内容其实非常传统。剧本的核心点在"机器人"或者准确说是"人工智能"这个题材诞生时就已经被广泛使用着，本作里也并没有对此进行什么升华重构之类的工作，只是淡然地重复着几十年前的套路。虽然在游戏过程中并不会有什么不快，但游戏结束后却基本没有什么余韵，这也是本作最令人感到可惜的一点。不过本作有个很有意思的地方是穿插了大量现实中存在的经典电影的介绍，并非普通地提一下名字，而是很自然地融进了主线剧情中，对电影发烧友来说这无疑是个可喜的亮点，而一般玩家也会自然地对这些电影产生兴趣——嵩夜あや你其实是在推电影对吧?

本作的另一大特点是"女一号不能攻略"。无论是从封面来看还是从剧本内容来看，しねま无疑都是第一女主角，但游戏里并没有しねま线。虽然しねま本身背负着五年战争相关的重大秘密，承载着"店长"的梦想，甚至在四条个人线里都起着关键作用，但她自己却与爱情无缘——虽然设定上她也的确不可能有那方面的展开就是了。一个存在感爆表萌度也是所有角色中NO.1的女主角却不能攻略，但又不会令玩家有违和感，也可算是相当稀有了。

提到嵩夜あや，就不得不提他标志性的小词典。这个从『乙女はお姉さまに恋してる』就一直在玩的系统在本作里也发扬光大，各种奇怪的设定和生造词令人眼花缭乱。然而本作在说明词的选取上却有点混乱，有些应该有说明的没有，有些意思完全没变的词却要弹出来解释一番，给人一种为了使用这个系统而随便挑几个词凑数的感觉。另外大量说明性文字遍布了游戏的前中后期，把剧本的节奏弄得有点散乱，尤其是在后期高潮部分玩家想一口气冲到底的时候突然蹦出一段说明文实在是扫兴。







出场角色中除了しねま算是有点新意之外都是很标准的模版，天才码农Geek妹初看特别，结果一进个人线就打回普通妹系的原形。嵩夜あや对标准模版的驾驭倒还是很强的，虽然没新意，但也不会觉得无聊。

总的来说无论是人物还是剧情都是中规中矩，没有走错路但也没有什么突破。虽然涉及人机大战，但整体风格还是欢乐向上阳光灿烂的，在1月作品里算是比较好的悠闲娱乐作，又或者当成老电影推介节目来看也不错? ▲

信息

Saber
售价：RMB 994.25
VIP 价：RMB 924.65
产品编号：PF7311
系列：命运系列
重量：2.00 kg
部件数量：1 件
比例：1/6
涂装完成品版本：
http://www.e2046.com/product/16848
GK 白膜版本：
http://www.e2046.com/product/16415

动画的热播和游戏的升级，都让 Saber 成为毋庸置疑的人气女主，各种手办也是出得速度又欢快。各种充满特色的造型层出不穷，使人眼花缭乱。这次 Gathering 带来新突破全新形象涂装成品：Saber 浴血奋战版本！造型非常特殊，带来全新视觉感受。

1比6 Saber 战损造型，视觉冲击力极强。右手捂在腹部，左手握着带血宝剑插在身后，支撑有些踉跄后退体力不支的身体，身体重心整个往斜后方倾倒，看来受的伤不轻！一定又是一场激烈战斗，仿佛剧中那些令人难忘的战斗场景又浮现眼前。

作品面相精致，不少血迹沾染在嘴角、脸颊还有头发上，点缀效果非常真实。表情做得十分细腻，倔强神情生动，双眸直视前方，

吾王受伤？
Saber 浴血奋战版本手办欣赏

■提供 /E2046 ■责编 /jedi、如月千华 ■美编 / 迷梦





充满顽强，嘴唇紧抿，顽强战斗的神态得以体现，脸上双颊肤色泛着淡淡红晕，配合各种血迹以及血迹中的表情，让人看着却有些揪心和心疼。

作为吸引眼球的地方——身上各种沾染的血迹基本集中于身体左边。从头到裙子，裙角飘起，不少战斗激烈的痕迹都被体现在衣服损坏各种细节痕迹上，尤其是裙角和左臂，血迹斑斑。那些鲜血顺着 Saber 腹部沿盔甲流下，停留在泛光银黑色盔甲上，细细看下来，带来视觉冲击更是震撼。身后染红了剑身的血迹，血迹更鲜红，令人触目惊心。

值得一提的是甲胄和衣服涂装。甲胄金属感很强，富有光泽，各种细节精细处理，涂装工整，没有溢色现象。衣裙飞扬，露出甲胄下面层层衣裙，层次感很强，裙子滚边和靴子细节，以及衣服和褶皱和阴影都得到出色处理，整体令人满意。

Gathering Surprise 备有独家展示台，令展示效果进一步提升的同时，还可以让作品可以稳当地站立。这是一个惊喜，想要入手的粉丝可以不用担心作品立不住了。对于想亲手制作的玩家，一样有 GK 白膜版本等着你，不过记得手下留情哦，别把吾王虐得惨了。小编不由得想起某玩家一见到 saber 血迹时露出的嗜血表情一阵冷颤，再度忧心中，吾王，你保重，大家对你都是非常有爱的。（挥手～）

我的朋友很少 柏崎星奈舞者版



金发碧眼，成绩优秀，运动万能，因为女王性格受到男生崇拜，最近的人气之王，啊，还有重点是童颜巨乳（这么多优点，为嘛这个是重点～摊手～）。好吧，其实也不用多介绍了，某“肉”，呃，不，是柏崎星奈闪亮登场！

此次来自 Griffon Enterprises1/8 舞者造型，以及各种绅士向角度，让不少粉丝大大眼缘了一把。面像精致没问题，一头金色长发盘为包头马尾，代表性的蓝色蝴蝶发饰点缀其上，翩翩的蝴蝶搭配上舞动的马尾，随着步伐走动，舞衣摆动，还透出一份飘逸灵动之感。舞衣十分单薄，异国风情的性感设计，丰满的标志性身材一展无疑，突显得更加火辣，后面裙摆则以半透明材质制成，若隐若现的视觉感让人遐想联翩，诱惑人心。（肉酱赛高～）





信息

PVC 上色成品
产品编号：PV3493
推广价：RMB 537.52
VIP 价：RMB 499.10
高度：17.00 cm
重量：1.20 kg
比例：1/8
制造商：Griffon Enterprises
预计推出日期：2013 年 05 月
网购地址：
http://www.e2046.com/product/17714

问题儿童都来自异世界？



信息

PVC 上色成品
产品编号：PV3505
推广价：RMB 534.86
VIP 价：RMB 497.42
高度：24.00 cm
重量：1.30 kg
比例：1/7
制造商：Alphamax
网购地址：
http://www.e2046.com/product/17737



轻小说『问题儿童都来自异世界？』在取得不错的人气之后，于 2012 年 7 月 24 日宣布动画化企划，TV 动画于 2013 年 1 月份播出。那么随之而来的周边自然成为各方关注重点，其中身为女主角的黑兔自然是当仁不让了。

造型忠实还原，一个跳跃的姿势，一头蓝色长发随之飘扬，充满活力，脸蛋精致，笑容可爱，萌气十足（确定年龄真的在两百岁以上？），身材相当不错，尤其在装扮的映衬下，看起来像是女仆装＋兔女郎装的综合改版，不过这并不是本人的趣味，穿着这样的装扮在她的恩赐游戏中担任裁判，她将可以加三成报酬。此外同时推出的还有另外一个粉红版本，喜欢的各位就请自己留意预定信息吧。▲



微笑动画月号报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华
■美编 / 迷梦

日本有一支视觉系乐队名叫"Golden Bomber"，爱称是"金爆"。某星人觉得"奇葩"这个词简直是就为他们量身打造的。据说他们的吉他手、贝斯手和鼓手压根玩不来乐器，无论上舞台还是拍 MV 都只是摆个演奏的架势"弹空气"，所以有"空气摇滚乐团"之称。他们的作品多半是些捏他曲，配上 MV 里各位成员的夸张演技，每每都会让人爆笑不止。就是这么一支槽点过多让人不知从何吐起的乐队，却以这种特立独行的风格在日本乐坛红透半边天，甚至还在今年元旦上了号称日本春晚的红白歌会。匪夷所思之余，也不得不承认金爆确实有着他人无法复制的特殊魅力。

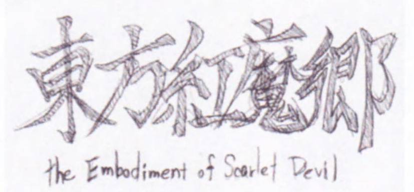
为什么一上来就提金爆？其实金爆一直以来都和 nico 有着解不开的缘分。代表作『女々しくて（娘娘腔）』的 MV 在 nico 上有着超过 400 万的再生数，也常常被拿来折腾成各种搞笑的二次创作；主唱鬼龙院翔时常会用一个叫"kinbaku"的账号上 nico 投稿，时而恶搞他人时而自我嘲讽，完全和 nico 厨们打成一片。而整个 3 月份又突然冒出好几个和金爆相关的热门动画，让他们的存在感再次急剧飙升。于是这次的 nico 月报就以金爆为题吧。

【手書きトレス】東方紅魔郷OP風動画【背景なし完成版】

番号：sm20277240 作者：まだれりん

这个动画的背后其实包含着一个鲜有人知的励志故事。2010 年 6 月，这位 UP 主上传了只有潦草的黑白线稿的半成品 (sm11135887)，在其中展示了他的构想——选取一些动画中的分镜和场景，通过描摹的方式，将其中的人物变换成东方红魔乡的角色，组合成一个类似 TV 动画 OP 的小短片。虽说并非原创而且长度只有 1 分 30 秒，但这样一帧一帧地描画下来，对非专业的普通人来说是个难以想象的庞大工程，何况 UP 主并没有为了降低作画的难度而在分镜设计上作任何妥协，在其中安插了大量动作复杂的打斗场景，有点把自己的能力逼到极限的意味。

每隔一段时间，UP 主都会将完成部分进度的动画上投稿到 nico，让观众们一同见证这个艰辛的过程。终于在近三年之后，除去背景以外的主体部分终于完成了——算不得多么惊人，和『幻想万华镜』之类的大手作品一对比甚至堪称拙劣，但仅仅是 UP 主的这份坚持，就足矣令人感动。有些观众在留言中表示期待 UP 主把背景也一并画完，他们甘愿为此再等三年。









【初音ミク×鏡音リン】ロストワンラバーズ【マッシュアップ】

番号：sm20256053 作者：草薙なぎ

"マッシュアップ"(Mash-up) 指的是将两首不同的曲子混在一起播放的一种二次创作手段。这个将 Neru 的镜音 RIN 曲『ロストワンの号哭（Lost One 的号哭）』和 wowaka 的初音 MIKU 名作『裏表ラバーズ（里表 Lovers）』混合而成的作品，算得上 Mash-up 中的杰作。即便 UP 主多少用了点小手段，如节奏、音高的微调以及段落的重整，不过这两首歌之间的相性实在太好了，无论歌唱部分还是伴奏都能保持超高的同步率，疾走感更是因此翻了个番。



NICO NICO

ぽこた feat. 川越達也『タカラモノ』MV

番号：sm20263727 作者：ぽこた、川越達也

这个月的三次元捏他还真是不少呢，唱见歌手ぽこた大家应该很熟悉了，那这个川越达也又是何许人也？他是一名在日本的网络和电视节目上曝光率非常高的厨师，厨艺高超的同时还长着一张端正的明星脸，因而获得大批女性粉丝的追捧。那这两个似乎没什么交集的人为什么会合作呢？因为他们长得特别像！以至于当两人在MV里不断交替出场时，大家都开始分不清他俩谁是谁了，而且MV的剧情吐槽点也很多，明明是一首很安静柔美的曲子，都会让人忍不住从头笑到尾。

这首叫『タカラモノ（宝物）』的曲子是ぽこた将在4月17日发售的一张个人单曲，歌本身是由ぽこた一个人演唱的，川越达也只是在MV中作为嘉宾出演。川越是近期“ニコニコ春のコメまつり（niconico春之米节）”活动的代言人，又将出席4月份开催的“niconico超会议2”，两人借此机会合作一番，的确达到了很好的宣传效果。



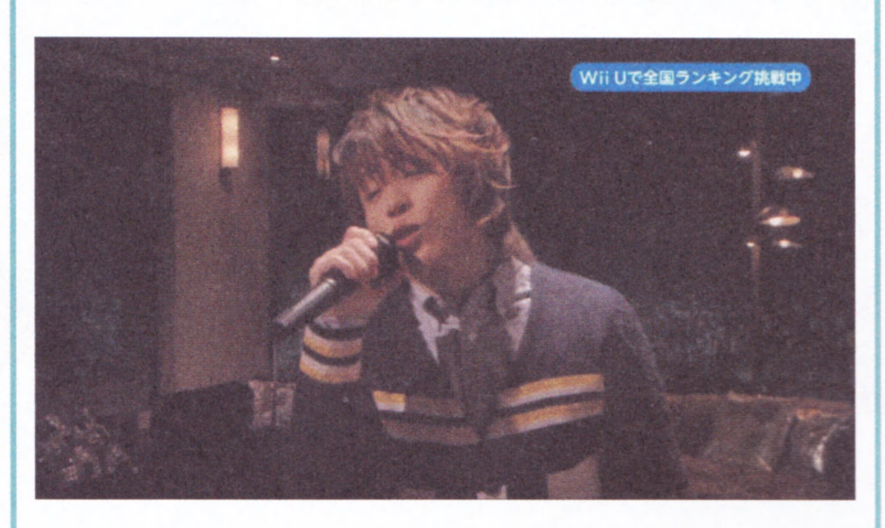




西川貴教 - 女々しくて

番号：sm20258482 作者：西川贵教

由任天堂和JOYSOUND合作的WiiU卡拉OK在官方网站上公布的一段宣传视频，由T.M.Revolution的西川贵教挑战金爆乐队的代表作『女々しくて』。画面中穿着格子短裤露着一双美腿的西川贵教（42岁）在连接WiiU的显示器前激情热唱，压倒性的歌唱力直教人感叹“原唱泪目”。不过即使能在唱功上完胜，还是很难超越金爆那无人能及的娱乐精神，就像『女々しくて』MV中“／(^o^)／＼(^o^)＼／(^o^)／／(^o^)／”的谜之舞蹈那样。而且群众们纷纷表示西川如此爆发力强劲的歌声哪里“娘娘腔”（女々しくて）了，根本就是“纯爷们”（雄々しくて）嘛……该视频被上传至nico后半月间便吸引了超过100万的播放数，是今年以来最大的热门之一。





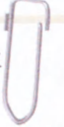
【踊ってみた】フライングゲット【キリタロー。】

番号：sm20328363 作者：鬼龍院翔

关于鬼龙院翔亲自投稿的这段舞蹈到底是个什么梗，还真是说来话长。“キリタロー。”是一位以模仿见长的搞笑女艺人，去年因为在电视综艺节目中模仿AKB48成员前田敦子而一时成为网络上的焦点话题。其中最令人印象深刻的片段便是AKB48第22单曲『フライングゲット(Flying Get)』的舞蹈，既夸张搞怪又惟妙惟肖，恶意十足却又微妙地有点可爱。而鬼龙院翔跳的这段舞，正是在模仿“キリタロー。模仿的前田敦子”，不仅从衣装到动作都忠实还原，还附带自己的翻唱，这完成度也挺让人佩服的。只是作为知名度如此之高的明星，在公开场合对着AKB48开涮，实在有点不知天高地厚的意味。也请AKB48和前田敦子的粉丝们对这个蠢萌星人网开一面吧。▲



这回的nico专题就到这里，4月底超会议就要开幕了，不知今年又会有什么有趣的节目呢？于是我们下期再见(*^x^)ノシ



NICO NICO

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play！

燃燒吧！中國動畫的蘿卜魂！

——国产萝卜动画『元气星魂』制作全过程揭秘

■采访 /jedi ■插图提供 /LEE
■责编 / jedi、如月千华 ■美编 /ASKI

本刊的老读者们应该记得，在 2010 年 4 月号（总 18 期）的『二次元狂热』上，我们曾采访了当时因“山寨”『Macross F』而成为网络热点话题的国产萝卜（Robot）动画『星原战记』导演 Lee。和大家原本的印象不同，Lee 其实和我们一样是从小看着日本 ACG 长大的“二次元狂热者”，而且在作品中倾注了自己对 ACG 的爱与热情，并谈到了中国国产动画在制作中所遇到的种种有趣或尴尬的现状，引起了很多读者的热烈反响。

一晃近三年过去，Lee 的团队们并没有闲着，听说他们正在创作新的萝卜动画后，Jedi 就一直逼着他再来“爆料”一番，于是当超热血的『元气星魂』已经在电视台上播放后，这次我们让 Lee 带领他那同样热血的主创团队为我们带来爆料加吐槽，让大家感受下在中国“做动画”究竟是怎样的一件事情——

参与访谈 STAFF：
【LEE】= 鬼畜监督
【少爷】= 人设、萝卜动画设计
【阿伟】= 机设、萝卜动画设计
【韩子】= 分镜绘师
【 葱 】= 3D Layout
【小七】= ED 歌姬

魂 要做出“不一样的国产动画”

2DM：在『星原战记』（太空历险记）项目结束之后，大家主要的工作是什么呢，『元气星魂』（以下简称 SG）的项目是怎样开始的?

【LEE】：『星原战记』的制作完结以后，我们也制作了其它一些非宅向的项目，后来星原玩具商的兄弟公司简称“XJ-toys”的 Z 老板也因此了解到我们团队的制作能力和风格，于是他们在谋划新的项目的时候就开始和我们接触了。Z 老板这次来访的目的，是找我们商谈一个萝卜动画的企划，并初步展示了他已经做好的一些玩具造型设定图：各种以车型 & 兽型为原型的变形萝卜。从风格上看明显是沿袭了变形金刚的思路（差不多银河之力的赶脚）。Z 老板在得意洋洋解说了他的玩具特色之后，拿出了一部 11 区动画，表示希望能制作成那样风格的片子，然后我们看到的是『黄金勇者ゴルドラン』（日升勇者系列的第六作，1995 年首播）。

2DM：当时你看到又有参考片指定，心情如何……

【LEE】：因为有过星原的经历，而当时这位老板兄长的新片『高铁侠』正闹得沸沸扬扬，所以心里突然疙瘩了一下：艹……又来山寨？！我弱弱地问“您是打算……直接套用么？”

Z 老板解释道：千万别误会，我的意思是动画是非常值得我们现阶段借鉴参考的，当然故事和角色绝对是要全新的，由你们来创作，我希望以后把它做成一个像勇者系列一样的品牌。

Z 老板滔滔不绝地阐述了他对动画期望的创作方向和宏图展望，然后我们提出了一些美术实现方面的建议，并表示有必要对现在的机械设定进行修改，Z 老板表示赞同并尊重我们的创作权利，有必要甚至可以改变玩具设计来配合我们。

最后 Z 老板说：你们这班年轻人对动画有如此大的热诚，应该没有问题了，你们尽情创作，不要把我看成老板，有碰撞才有火花！于是我们也被点燃了！



▲烈焰星神合体

2DM：刚才你也提到，老板希望做出一点不一样的国产动画，要有深度，那你们在前期工作中是如何体现这点的?

【LEE】：根据Z老板提出的“科技、魔法、冒险”的概念，导演组决定分开2个方向去创作——A方案：由阿飞（星原监督之一）和大佐（星原fan转职编剧的骚年）创作，以大冒险为主题创作传统的勇者向故事，旨在用单一线程的剧情表现丰富的幻想世界和遇强越强的主角团队（类似天元）。B方案：由我和下限君（星原staff核心之一）创作，围绕科技与魔法两个世界在面临崩溃与毁灭之时，双方从斗争到联合最终消灭幕后阴谋逐步展开的故事，通过多线程剧情表现角色复杂的情感和成长历程。

另外美术方面，客户提供的设定图偏重于玩具生产，加上其造型实在不敢恭维，无法满足动画里的美术和表演需求，所以我们在不脱离玩具原有变形概念基础上对其重新做了设定方案。

一周以后，我们拿着2份脚本大纲、角色关系图及新的机械设定，和Z老板进行了会议。过程这里省略，会议结果是，在情节上Z老板倾向于B方案，角色的性格则倾向A方案。于是他提出自己再琢磨一下。

几天后，Z老板把自己琢磨的结果：C方案，放到了我们面前。

所谓C方案，初看感觉是A+B的组合，用了AB的角色原型，用B的多线程形式叙述故事。但实际故事情节已经完全不是A或B的了，而是基于Z老板“自己看过一些不错的片子的理解”整合出来的。于是我们的看到脚本的感觉就是各种情节拼凑但又不能有机结合。

2DM：就是说最终由Z老板自己主导了剧本么?

【LEE】：是的！因为我们出的剧本一直不能打动他的心，用他的话来说就是“不是我想要的！”我们又不是他肚里的虫子……结果他自己就动手了！，但随着项目的深入产生了无法预料的状况之后，SG的剧情走向越来越呈现出某著名萝卜动画的强烈既视感，对此全体staff表示非常无奈却无力反对……这部动画在我的童年记忆有着相当重的分量！相信资深萝卜宅能看得出来，这里碍于各种原因就不提了。

2DM：大致聊聊这位Z老板?

【LEE】：客观来说Z老板是相当敬业的企业家！这里先介绍一下Z老板的兄长，他是广东玩具界的元老级人物。90年代初期通过自己的渠道引进不少日本动画到中国放映，许多更是陪伴着大家成长的耳熟能详的动画，如『太空堡垒』、『北斗神拳』、『神龙斗士』、『铁胆火车侠』、『超能勇士猛兽侠』、『星际恐龙』、『奥特曼』以及著名的『天鹰战士』等等。客观来说没有他的引进，我们大部分人的童年就没有机会接触到上面提及的那些日本动画，可以说他的作为在某种程度上推动了中国动漫的发展，这里必需表示感谢!

由于兄长的成功，必然惠及弟弟，于是Z老板也顺理成章进入到了玩具的行业。和兄长走的路线不一样，Z老板从日本特摄片入手，将『超星神』、『铁甲小宝』和『魔弹战记』之类有大量萝卜的特摄片引到了国内，通过销售这些片子的周边玩具，迅速建立了自己在业界的地位。

同一时期，业界巨头——奥迪正在迅速崛起，而且开始着手开发推出自己的动漫品牌。

初步成功后的Z老板深感竞争的激烈，意识到自己要长远发展不能一味依靠国外的东西，必须创造自己的品牌。于是他从自己擅长的变形玩具入手，和早期的蓝弧动画联手，在2009年推出了以『变形金刚』为原型参照的全3D动画：『百变机兽之洛洛历险记』。不知道这部作品的同学可以度娘一下。

当时的国产机甲动画市场一片空白，国外引进也受限制，尽管片子有很强烈的既视感，但依然在全国各电视台轮番热播，周边玩具年销售破亿，在国内业界掀起了一股变形旋风，甚至Z老板的企业获得了“专业变形玩具”的称号，在实际的产业数据面前，不得不承认『百变机兽』在国内确实取得了巨大的成功。与此同时，这部动画也促使了另一个巨头的崛起——负责动画制作的蓝弧。从此蓝弧成为了国内商业动画制作的领军企业，引来各大玩具商纷纷争相合作。

第一战取得成功的Z老板并没有急于马上制作续集。而且是在混乱的国产萝卜动画大潮中静观其变，与此同时Z老板的哥哥正在进行星原的项目，也许Z老板是从星原的项目中看到了自己需要发展的路线，于是开始谋划“中国勇者系列”。但此时因为蓝弧的崛起，昔日合作的双方因为利益产生了矛盾，最终走向分裂。Z老板的计划并没有因此搁浅，由于我们制作过星原的关系，在经过几次对接以后，最终达成了SG的项目合作。


△闪灵骑士


△灵心大萝卜



▲哈曼与希洛的浪漫



▲高达Z的卡缪和高达ZZ的杰度

△10万一发



国产动画中的各种宅向彩蛋

2DM：主创的大家应该都是日本ACG宅，动画制作过程中有没有把自己的喜爱加入其中？

【LEE】：这是必须的！尽管玩具原型已经被定好，而且故事创作也遭到玩具老板的强势插入，但staff并不是一味妥协。我们希望能在动画里塑造更酷更有型的萝卜，所以首先对主角系的萝卜进行了美型修正和重新设定，但玩具老板则担心和实际商品相差太远或更高的制作成本，所以双方的分歧导致动画版的机械设定迟迟无法定稿，主角萝卜烈空焰的修改方案甚至达到了30多稿！

后来我们列举了大量美日动画的实例证明：只要保留和玩具一致的基本特征去调整它的造型比例，并不会影响消费者对形象的认知，而且有利于它在动画中作更炫的表演去打动观众。甚至通过制作样片让玩具方直观看到画面效果，最终博得了玩具老板的点头首肯。不过恶役方机体的设定由于没有商品的限制，我们有相当大的创作自由度，因此"马猴烧酒五色战队"、"电饭锅机械兽"、"史莱姆黏液怪"等各种既视感or稀奇古怪的东西得以和大家见面。

在故事方面，剧本生死大权几乎由玩具老板一手掌控，但我们对其中情节的一些提议和修改也获得了认可，例如"女主灵心在最后牺牲自己升华为更高级的生命存在"就是双方达成一致的结果，然后这一情节在最终话以大家喜闻乐见的"果漂"画面呈现出来（计划通行！）。

值得一提的是为满足观众（监督自己）的喜好，staff瞒着玩具商在剧中插入了"泳装话"，从贫乳到御姐，各妹纸大秀身材！可算是十分冒险的一次挑战（广电的底线），现在想想也后怕（被广电咔嚓掉）。

【阿伟】：热血嘛，萝卜嘛，造型不燃怎么可以?！机战？勇者？神龙斗士？数码暴龙？洛克人？各种既视感?！这些全都是从小一直积累的印象，所以自己要做这方面的东西的时候也就不由自主往那些方面靠了，果然受TVB的毒害深厚啊（笑）。

还有小圆脸系列机体。（配色苦恼的时候突然想到的瞎搞~）

【韩子】：最引人注目的neta果然还是"小圆脸系列机体"和"11话的密集型高达名台词轰炸"吧，还有最终话主创团队集体乱入原画作业导致路人场景部分"有奇怪的东西混进去了"。编剧之一的大佐君也在配音现场即兴加入了不少高能台词，另外监督的各种趣味也能在一些场景细节中找到，这些都分散在作品各处，请各位观众细心发掘吧！



梦想与现实的博弈

2DM：有哪些被枪毙或不能实现的想法？

【阿伟】：机设的造型就上面说过了，被逼着改，绑手绑脚啦。主角的必杀本来是想来个大


△三个好基友



▲【SG恶役机设】——白色少女：丘比

故事末段登场的BOSS机之一，作为少女系列机体的最终完成型态，其性能超越所有同系机体，压倒性的攻击力足以令众主角机一败涂地。（neta自『魔法少女小圆』）

▲晓美焰

▲麻美

▲杏子

【SG恶役机设】——幻の少女系列。

之前的“白色丘比号”是该系列机体的最终型，这次介绍的是另外五架完成型，在动画的中后期登场（在此之前曾有几架试作机出场，但由于是半成品，所以能力不咋滴-）。她们分别是：麻美号、沙耶号、杏子号、晓美号、圆香号。虽然性能上逊色于QB最终型，但在故事中都有相当活跃的表现，实力也不容小觑，是让主角团十分苦恼的对手。（机体名&配色neta自『魔法少女小圆』）

▲圆香

▲沙耶香

Star Guardian



▲BOSS


▲天驱雷登场





▲对比图

Before

After

▲合成对比图

张的招牌动作了，无奈造型限制啊，镜头怎么弄都还是不怎么舒服，毙了。还有最可惜的是所有必杀几乎都不能玩贴身连招，啊啊啊，"龙卷斩舰刀·逸骑刀闪～麒麟极～真·霸猛击烈破～"全部没有实现……原因还是时间太赶咯，动画渲染特效都需要大量时间，如果每集都对不同的敌人来一发，那么所有镜头都要重新合成一边，那是进度绝对不允许的，所以只能YY了。变形合体和必杀什么的有好多预设效果都没弄进去，嘛～算是被时间毙了吧（笑）

【少爷】：最初做试片的时候主角团设定和现在已经是差不多的样子了，项目启动之后因为本人是新加入的，半路接手了人设，就尝试着画了大概10几个新的方案，然后被客户否定的理由让人哭笑不得："太酷太帅了小朋友接受不了"之类，所以最后还是基本沿用了试片时候的造型。虽然那些方案都是赶出来的，但是想到这样就被全盘否决了到现在还是心有不甘啊！女主灵心的设定经过也是九曲十八弯：从绿毛到金毛，开始短裙然后长裙，然后到现在的花瓣裙最后到便装，每一次设定的变动都充满了戏剧性，不过玩具老板第一次看到最终女主造型的时候说了一句："这个片子终于有美女了。"嗯～终于被认可了！所以之后的女性角色也开始一个比一个随意了（胸部也越来越大了），导致网上甚至吐槽"制作组都是变态巨乳控吗？！"之类。（监督：你们说的太对了！）

萝卜造型也是，例如三变体闪灵骑士的设计做到一半的时候，因为开始是按客户的要求照着玩具的造型来做的，所以出来的造型非常平坦像积木一样，没有萝卜的线条感，然后实在看不下去，就和同伴一起修改成现在这个样子。本来也想着不会用啦，后来总监督见到后说："为什么不用呢？那么帅气。"于是我们就拿着模型奔上玩具公司去跟老板商量，竟然被肯定了！于是后面的机设尺度也开始放松了，各种帅气的合体萝卜也得以顺利诞生了，不过这都是在项目进度非常紧张的时候的事情，估计是资方怕延误不敢再卡了吧？（笑）

【韩子】：人设原案阶段有过不少时尚大气的设定，尤其是主角翔峰和灵心的设定版本都有几十个，但也许与投资人心中"国产勇者"的既定印象都不太符合，经历了无数次打回修改后最终变成了现在这种折中的人物形象。

分镜的话一开始构想的方向偏向复杂而有趣的镜头设计，不过实际制作起来受到时间、资金以及后续制作跟不上等各种条件的压迫和制约，于是只好从分镜阶段就选择相对廉价而简单的表现手法了。偶尔会发生画好的镜头被原画团队吐槽角度太刁钻不好表现，于是只好重画分镜之类的事。

【LEE】：有几集是我自己来码台词的，因为个人很反感那种字正腔圆一本正经的的广播语气，所以用了很多通俗词语希望能更接地气点。但有些如："哇靠，吓死爹了！"、"尼玛，这攻击力太碉堡了吧！"之类也许会引起家长投诉吧，所以在配音的时候被配音导演善意地咔嚓掉了。

2DM：中后期工作中印象深刻的事情？

【LEE】：有太多不忍回想的事情以及那些不能直视的黑历史……

【少爷】：随着项目进度越来越急速，因为各种各样的原因，曾经很友好的同事也慢慢的走了一个又一个。过程中在资方的强硬要求下甚至二度变更监督人选，而且因为后续资金不能及时到位，公司还连续2个多月发不出工资，staff全员数度陷入低潮……很庆幸的就是最终我们都存活下来了，而且完成了项目。在福建少儿偷跑第一集的时候，我们还在办公室做着片子，看到片子在电视上开始播了还是好高兴的，一群人就一边吐槽一边继续做。至于最深刻的就是"一个月打8集！"没有之一。

【韩子】：在后期的时候有的电视台已经开始播放前面的集数了，而后面的集数却还在紧锣密鼓地制作……主创团队晚上在公司集体加班，有的同事打开了电视台的直播页面，大家一边看着自己过往劳动的成果，听着配音，一边手上还在马不停蹄地赶进度，那个情景非常地燃！

还有一个就是拿到投资人写的剧本却发现严重不靠谱（通常都是提纲 + 注解就成为“剧本”了……orz），然而又没时间重写的时候，大家骂骂咧咧一番，最后决定干脆撇开剧本抽取大纲，直接画分镜同时填词（就是直接把分镜和剧本步骤归为一个步骤了）。有不少集数都是这样，最终话还是和监督一起边讨论边拍大腿边画出来的。

【阿伟】：赶，拼命地赶，拼命的阉割。

【葱】：在 3D 软件中摆弄萝卜模型让它在镜头前呈现出理想的 pose 是非常有趣的。例如某集烈空焰和震山甲都有一个俯视的特写镜头，摄像机刚好能被他们另一只没有入镜的手拿住，镜头前是各种狂霸酷炫跩屌，实际上是在拿摄像机自拍……已经截图留念了。

另外就是战机萝卜空影胸前的两根天线（？）侧拍的时候会挡住他脸，他大概也挺烦恼的，每次想给他来个大头特写都被天线挡住。还有摆姿势的时候，调好镜头和焦距了，但是头的感觉怎么也不对，仰视的时候显得缩下去了（胸太大遮住了！），于是只能硬把头拉出来，这时从其它角度看到萝卜被硬生拉扯后的奇葩造型 staff 都会爆笑。



玩具商提供的早期主角机器人设定



星神合体设定稿







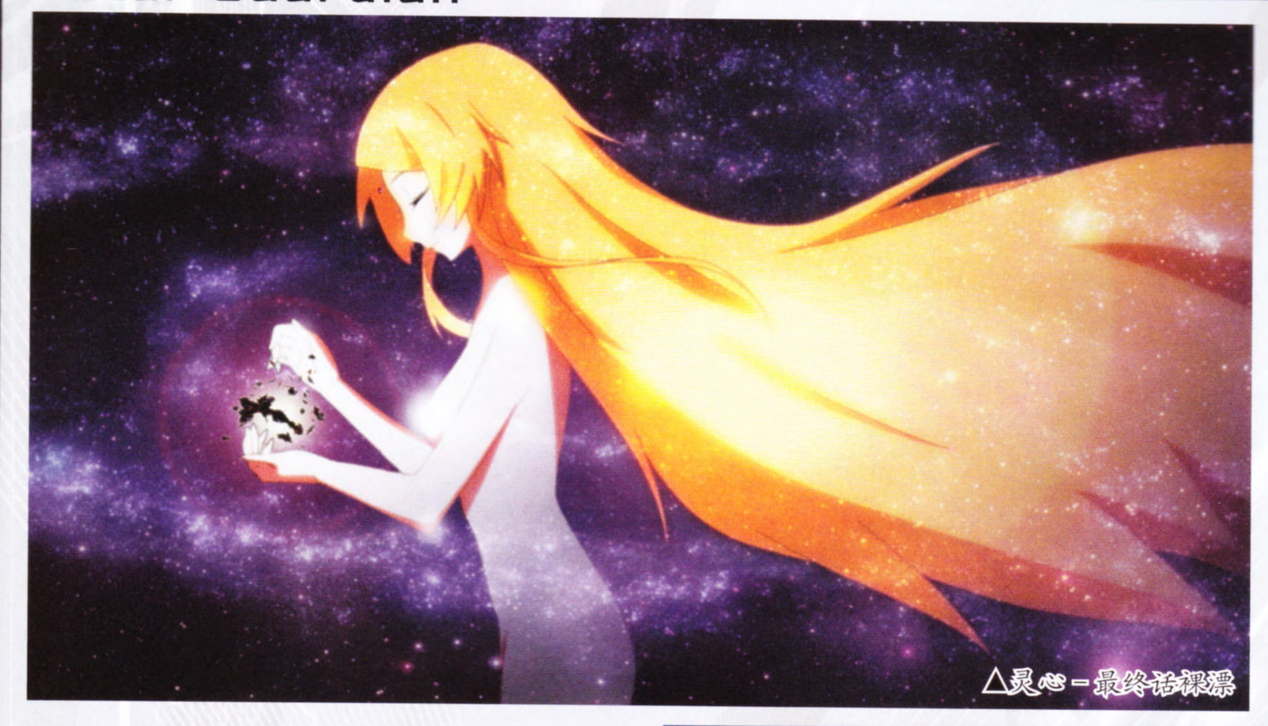
2DM：来点敏感话题……到后面感觉画面有点崩坏？

【阿伟】：我什么都不知道……

【少爷】：画面崩坏大部分估计都是指的 2D 人物方面了，这个问题涉及的因素比较多。由于我们的 2D 部门组成的大部分都是新人甚至是学生，只有几个是做的特别久的老手（基本国内画的好的不会来做动画），而且在这么恐怖的量产情况下，就算画好原画给到 2D 部门，出来的也会是各种猎奇的东西。最后几集因为 2D 部门实在负荷不过来了，人设、机设、分镜啊总之创作部的 staff 基本都投入 2D 画面的制作了……我自己从没画过动画，却要在两天内完成几集的量……虽然只能满足基本的嘴巴动，但是起码能说对白的程度，真是想起来都很惊险啊。不过弄得画面瞎眼真是对不起大家了。

【韩子】：我个人觉得虽然资金和时间的缺乏是最主要的原因，但是我们原动画部分基础不够扎实和缺乏经验也是实实在在的硬伤，而且在生产中由于各种原因未能配置对应的作画监督也是导致二维崩坏的原因之一，这些只有靠团队慢慢去磨合改进了。

【葱】：不难发现一些二维和三维结合的镜头看起有奇怪的地方。有几种情况，一种是画二维的时候 layout 还没出来，二维按分镜画，到 layout 的时候才会发现三维场景不能完全满足分镜所要求的画面；然后是因为赶周期三维 layout 和二维原动画是同时进行，各做各的，结果和第一种情况差不多；三是有 layout 了但是


△灵心—最终话裸漂



二维没有来得及看或者别的原因。

不过说到画面崩坏果然一般都是指人物的样子呢……这个实在不能太强求，除非作画的人当中大部分都是猛人，不然很难达到观众心目中不崩坏的程度吧（笑）。

【LEE】：有鉴于制作『星原战记』的时候外发二维导致超崩坏的结果，在 SG 启动的时候我们便组建了自己的二维团队，但二十多个人除了几个核心的同事之外基本都是刚入行的新人，经验和功底都有所缺乏，加上管理制度的未完善和制作周期的压力（平均 1 个月画 8 集），老人们一边带新人一边赶片子的进度甚至原动画一脚踢……只能说大家都尽力了。


▲基友一生推



魂 音乐和声优的话题

2DM：声优相信也是动画中重要的一环，这次的人选如何确定的？

【LEE】：这次合作的配音导演是祖丽晴老师，也就是大家熟悉的喜羊羊的 CV。尽管大家可能觉得这个声音不是很适合男主角，但平心而论祖老师是非常专业的 CV，而她带领的 CV 团队也是由一班很年轻很敬业的骚年妹纸组成。因为剧本的原因以及我们准备得不足，很多集在配音的时候台词也没有完成或者是对不上画面，只能靠 CV 在现场即兴发挥，因此录音工作的时间甚至是平时的 2–3 倍，而且砍掉重练是常有的事情，但大家都毫无怨言地完成了工作！还有负责音动效的制作人员也是为了赶进度经常熬夜加班超量工作，甚至有人还试过大冬天一个人在录音棚通宵作业……实在相当辛苦！总之这些幕后英雄都太棒了！太感动了！

2DM：这次的主题歌比起前作有很大的进步。

【LEE】：主题曲是由国内新锐乐队——“耀乐团”所创作改编的。这是某天在路上刷电台的时候听到推介耀乐团的『米迪拉』，当时觉得节拍和编曲听着特别有动画 OP 的范儿，回来后就用手上 SG 的镜头剪了一个 MAD 拿给给合作电视台的领导和投资人看，没想到他们也觉得很合适做片子的 OP，加上当时我们原定主题曲的创作进度也落后面临难产，于是就联系了耀乐团的经纪公司商谈合作和改编事宜，最后呈现的就是现在的 OP『流星』。

至于 BGM 需要特别提到的就是片中萝卜变形时的 BGM 其实就是原定主题曲的主旋律改编，这首由颜欣老师创作、李晶俞演唱的『Requiem of the Sylph~ 风之安魂曲 ~』虽然因为时间耽搁没能作为 OP 登场，但它的完整版最终以插曲的形式出现在最终话，个人觉得这首“真·主题曲”相当赞哦！

此外由于成本预算制约，其它 BGM 基本都是使用罐头音乐啦。

2DM：片尾的背景图相当有感觉，求画师来爆下料。

【少爷】：ED 图的最初构想是灵心躺在一群果体的肥宅上面飘荡着白色的液体（咦？好像说错了什么……）再来一次好了。ED 图的构想是灵心躺在她刚出来的花丛里的安静睡着的画面，无奈才画了两天（业余时间…）就要赶着交了，当时 LEE 他们已经赶去长沙的发布会了。对了，发布会要开始的时候我们还没有做好片尾，然后我们很绅士的某技术总监相当省事地直接把 ED 图放在 AE 里搞成“伪动态”的感觉，并发动了他与生俱来的圣骑天赋为灵心妹纸加上了温暖的圣光……最后就变成现在这个版本了。个人觉得比较遗憾的是最终画面像素压太低了。

2DM：片尾歌“勇气之花”人气很高，创作经过是怎样的？

【LEE】：临近交片给电视台的时候，由于音乐合作方有大量声动效的堆积，导致 ED 的作曲完全没有开始！正在发愁的时逛 B 站瞄到了一个


▲ ED 歌姬阮小七

洛天依的同人 PV——『弑月』。"音乐满不错的嘛"一个想法闪过：如果能直接用洛天依来唱 ED 就好了！于是马上联系了原作曲者裕剑流先生，并表达自己的意图：希望能使用『弑月』的曲子作为 SG 动画的 ED。裕剑流先生是个非常好相处的音乐人，所以经过在两三次沟通之后便达成了合作意向，这时候离交付 ED 剩下不到一周的时间了……

根据我提出的一些要求，裕剑流先生对『弑月』的曲子进行了改编，同时我也依据 SG 的主题重新填写了歌词，而且得到了裕剑流先生的指导意见，最终就是现在的『勇气之花』，就歌词而言这是专门为女主灵心而创作的。填词完毕按原设想是打算直接调教洛天依来唱 ED 的，不过在经过和 V 家的商谈之后，洛天依的授权条件对于我们而言实在太苛刻，加上合作方之一金鹰卡通的领导并不接受电子歌姬这一做法，所以最后决定由裕剑流乐队的歌姬小七来担当 ED 主唱，此时离交付 ED 还剩下 3 天……

确定了演唱之后裕剑流先生马上联系了熟悉的录音棚，和小七连夜赶录了演唱版 demo，并在第二天完成了混音和后期调整，终于在期限的



▼ED 作曲裕剑流，他也是圈内著名的洛天依P。



▲OP 出自耀乐团

▲ED 图原始版

Star Guardian





最后一天早上将完成的ED音频送到电视台！

【小七】:（歌姬乱入！）原曲『弑月』是比较偏中国风的歌曲，在乐器的运用和歌词上的描述却与传统的古风歌曲不一样，是充满了裕剑流特色的渲染手法，（裕剑流总能让我有无限的惊喜呢）所以我是很喜欢这首歌的。而改编后的『勇气之花』虽然曲子一样，但是歌词比较阳光积极向上，我自己唱起来竟然有一种热血沸腾的感觉～哈哈～感觉好燃好激动啊哈哈～古风调的歌曲能燃起来真的好神奇！！

其实一开始得到要唱『勇气之花』这个消息的时候我是很震惊的！“啊？什么？唱ED？”这个是当时脑海里的第一个想法，以前一般都是一起排练然后上台演出什么的，所以知道要录制这个（动画ED的时候）就觉得很稀奇呀。然后在当晚就拿到了歌词在家进行了简陋的试音——说起来那时候是深夜啊家人都已经睡着了我也不敢大声唱，哈哈～然后就是隔天就和阿裕去录音棚录音了，练习＋录制＋后期只有3天，我整个人都觉得神奇了起来，这绝对是人生中最有效率的3天呀！当时是大冬天～我又很聪明的感冒了，在去录音棚之前我心里就开始忐忑了，感冒绝对是唱歌的大敌啊……而且这次的key稍微有点高，我开始有点担心自己的声音上不去……果然我一冷就眼泪鼻涕全都冒了出来，一紧张差点连歌词都看不清楚哈哈～在努力N次后终于开声了，状态也渐渐出来了，最后的录音结果还是很满意的，然后就有了现在大家听到的『勇气之花』啦～



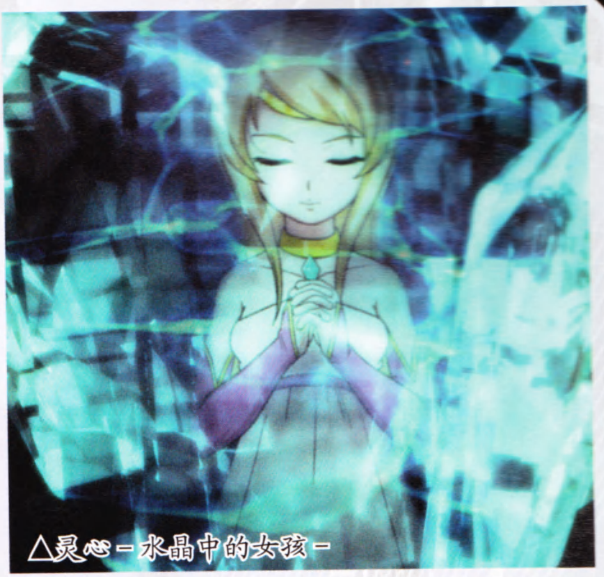
魂 对现状与将来的思考

2DM：回顾制作过程，对比『星原战记』的创作，谈谈对目前中国动画环境的现状的看法。

【LEE】：先说玩具广告性质的动画吧，在『星原战记』之后，越来越多以玩具为核心的国产萝卜动画涌现出来，表面上看这个市场貌似繁荣，但实际上国产动画的周边在市场中的依旧步履艰难，在这些萝卜动画的背后，满眼是惨淡的玩具销售和严重的库存积压。高价的项目开发投入却没有预期哪怕只是对等的利润回报，对于投资者的玩具商来说打击是巨大甚至是致命的，然而许多动画公司对此一副事不关己的态度，甚至只顾眼前利益去索取更高价的制作费用，最终只能让玩具商失去信心退出市场。

个人认为动画公司和玩具商应该是更紧密的战略合作关系，除了玩具商在产品本身的质量、创新、营销策略做好以外，动画公司也必须狠下功夫，画面的制作固然要力求精美，但更重要的是必须联系实际的市场需求和观众期望去思考应该为玩具角色创作怎么样的故事、赋予它怎么样的动画演绎，只有将玩具们呈现为有生命力的受观众追捧爱戴的形象，它在市场中才能长久不衰，玩具商才会为围绕它或是它的概念去开发后续的系列项目……我们自己也在摸索中。

至于非玩具广告性质的国产动画，这两年发展得红红火火，影院各种大电影、A站各种短片、B站各种PV，钢羽纳米葫芦女皇等国产希望们纷纷崛起，大家有目共睹我也不再多言了，但动画到底是为了艺术理想去做呢？还是为了商业需求去做呢？抑或是二者不能缺一？我想这是我们所有国产动画人应该共同思考的。


△灵心－水晶中的女孩－


▲灵心－便服


△小美的绝对领域



△翔锋的噩梦

2DM：接下来有什么计划呢？

【LEE】：年内至少有1个超级萝卜的长篇企划会启动，但暂时保密中～就算你关注新浪微博"@337LEE 囧"也不会知道更多的……

【少爷】：一大堆狂拽霸气屌炸天（误）的企划已经开始了！暂不便透露……

2DM：感谢LEE和他的团队！本期光盘收录了高画质版第1话、最终话（字幕后期&压制by"Rainship－韦伯小王妃"），LEE欢迎大家自由地拿去进行二次创作！

最后介绍一下近年来这个团队制作的部分动画和特摄作品（众所周知的原因staff基本都是躲在幕后）：

2012年『元气星魂』、『巨神战击队』、『洛克王国武道会』、

2011年『彩云南第二季』

2010年『星原战记』、『彩云南』

2009年『铠甲勇士之帝皇侠』▲



INTERVIEW

东方魔女的游戏法则

——专访日本COSE

采访地点：日本东京
采访时间：2013 年 2 月 10 日 20:00-
采访照：西川智惠
COS 照提供：地狱游戏
COSER 联系、提问：郭文放
内容整理：郭文放 西川智惠
公司：GEM Partners 株式会社



在之前的“天朝有爱东方 COS”栏目的采访过程中，我们发现许多天朝的东方 Coser 都非常喜欢地狱游戏的作品，而喜爱摄影的本刊编辑也经常上 Cure 收集她的图作为摄影参考图使用，由此诞生了希望能邀请她来到 2dm 上作客的想法。所幸得到来自 Moesh 的协助，由他们在日本面对面地进行了采访，不仅可以增加对这位日本 Coser 的了解，更可以从一个小侧面来对比两国的 Cosplay 生活——



W JIGOKU YUGI

E“地狱游戏”

■责编 /jedi、如月千华 ■美编 /ASKI

摄影：アカカゲ

地狱游戏，是一位居住在福冈县的 Coser。主要活动于福冈，此外也会在其它地区进行外拍和参加各种活动。Cos 经历约 10 年。第一次 Cos 的角色是『东京巴比伦』的皇昴流。虽然是以男装进入 Cosplay 领域的，但现在更为人所知的是她魄力十足的造型和小恶魔般的表情。

●喜欢的作品：

- 游戏……东方 Project 系列、Fate 系列、『月姬』、『AMNESIA 失忆症』、『沙耶之歌』
- 电影……『电锯惊魂』、『死神来了』
- 小说……『壳中少女』

●喜欢的角色：

- 芙兰朵露·斯卡雷特（东方 Project）……喜欢她稍带狂气的“中二”设定
- 远坂凛（Fate/stay night）……从女性的角度来看十分帅气，非常棒的女孩
- 其他……TOMA（AMNESIA 失忆症）、佐仓杏子（魔法少女小圆）等

●今年的目标

在迪斯尼乐园 Cos 柴郡猫和白兔先生。



Q：“地狱游戏”这么酷的名字的由来是什么呢？

地：果然逃不掉这个话题呢（笑）。嗯，在我初中的时候有一部叫做『不可思议游戏』的漫画，那时候就想用“游戏”这个词来做名字了。而且实际上有本漫画就叫“地狱游戏”呢。被不少人笑话“真是个中二名字”，而其实那正是中二时期的创作——不好意思我就是个货真价实的中二啦。也一直没有机会改名字，大概是觉得就算改了名字也不会有人来看的，所以还是就这样吧。

Q：开始 Cosplay 到现在已经有久了？

地：已经有很长时间了呢，从高中时期开始，差不多有 10 年了。最开始选择了便服能出的角色，Cos 了『东京巴比伦』的皇昴流。是从男装开始的呢。

Q：高中就开始出 Cos，是因为朋友也在出么？

地：是的。身边有朋友在玩，然后邀请我要不要也玩一下。最开始只是打算参加展会，买了周边和本子就结束了，但实际开始 Cosplay 之后发现意外的有趣。当时没有现在这么丰富的假发和衣服，大家想着自己来做的时候就更加觉得有趣了。

不过，实际上也有过不参加展会的时期，一直在休止与复出之间反复轮回。其中也有几年没有出 Cos 的时候。还很久以前，也曾想过要退出 Cosplay 界。

Q：是因为忙吗？

地：不知怎么，有些找不到自己想 Cos 的角色了。就在那个时候，忽然想到“还没有 Cos 过芙兰朵露呢”，就想靠她收个尾。被アカカゲ桑搭话才发现原来有人也知道芙兰朵露，觉得“找到组织了”，最后就跳了东方的坑了。回想起来，当初真的没想到会有现在的人气。

霍青娥 CN：ききゆね 摄影：アカ



摄影：ROMman



INTERVIEW WITH JIGOKU YUGI

制作服装是一件很有趣的事

Q：Cosplay 不久就开始自己制作衣服了吗?

地：差不多吧。最开始 Cos 的角色服装基本上是接近便服的，不太需要自己做衣服。后来想要出『数码宝贝』的角色，而这部作品便服已经完全没办法满足了，于是就想自己试着做一些……

Q：要兼顾福冈和外县的展会活动，制作衣服还要花去大量时间，日程是不是很紧张呢?

地：没有啦，其实完全不紧张。我也并不是每天工作结束后就马上回去做衣服，也会和朋友吃吃饭、看看电影、逛街购物，私下和 Cosplay 的朋友一起玩的时候，提到最近有某部作品，就会商量一下“要不要出这个”，然后不知不觉就把接下来要 Cos 的角色决定下来了。工作结束回家的路上会去一下布料店，然后回去慢慢制作。

虽说做衣服在 Cosplay 中会占到 4 成，但其中也包括商量计划和选择布料的时间。所以并没有觉得做衣服会花很多时间。遇到提不起劲的时候，可能一个月都没什么进展。

平时为了找到一些灵感，会参看一些插画来找感觉。反而如果是在没有感觉的时候硬去做，做出来的衣服大多都不尽人意。我基本上还是要先提起做衣服的兴致后再去做的，不会勉强自己。

Q：这也是您能坚持 Cosplay 的秘诀吧!

地：是的。Cosplay 是一件让人开心的事情，不能让自己感到不愉快。我也有买过现成的衣服，不过果然还是有自己想要使用的素材吧。比如想在衣服上用到皮革，或者使用瓷漆做出光泽感之类的。这种时候果然还是要亲自制作。

Q：是由 Cosplay 开始才对裁缝感兴趣的吗？

地：是的。小学的时候也会做一点小装饰和小布偶，但也只有那种水平而已。家庭课上连缝纫机都用不好，自己做衣服更是想都没想过。现在的制作方法都是自己原创。想到什么做什么，一边试穿一边调节大小，做出最适合自己的尺寸。

Q：全手工制作真的很厉害啊!

地：制作过程很开心！委托专业服装制作的人也是一个方法，但做一套衣服要 5、6 万日元（编注：约合人民币 3500~4000 元）。自己手工来做的话 5~6 万日元可以做好多套衣服了……另外，裤子的话还好说，如果是必须和体型完全相称的连衣裙，因为每个人腰的位置和上半身的长度都不一样，需要一项项确认再提交订单也很麻烦，自己缝起来更方便一些。我家里面皮革和瓷漆的库存还是相当丰富的，余下来的材料也可以做不少东西。

INTERVIEW WITH JIGOKU YUGI

关于摄影中的心得

Q：地狱游戏小姐 Cos 的造型都十分有魄力，动作都是特别练习过的吗?

地：没有呢，这个真的是没有特别练过。大概是两三年前在东京晴海的一个展会上，当时 Cos 的是东方里的小空，一个摄影师对我说“请随意摆一下动作”。可能以此为契机，在照相时就开始一点点地学会摆一些动作了。不过 POSE 真的没有特别考虑过……

Q：表情方面的心得可以谈谈吗?

地：我的表情不如说是没有表情吧（笑）。如果 Cos 的角色是动画作品的话，在看到那个角色的时候会考虑下“大概是这种感觉”吧。但我觉得还是不要过于意识这点会比较好。自然地找到角色的感觉就好了。

Q：地狱游戏小姐的 Cos 作品往往都带着小恶魔般的感觉，有被别人这样说过吗?

地：印象中没有被这样说过吧。一定是化妆的效果啦。而且我觉得大概是因为我有点上吊眼吧，平时还是很悠闲的样子。

Q：每次从决定角色到最终摄影结束要花费多长时间？具体都要做哪些准备?

地：大概 1 周左右。也有要花掉 1 个月时间的情况。选择布料→制作服装→凑齐小道具。其中选布料是最花费时间的。

Q：拍夜景 Cosplay 的时候，不像白天一样有足够多的光线，作为 Coser 在摄影时有哪些需要注意的地方?

地：我自己也玩摄影的，所以会对镜头格外注意，让自己充分接受光源不要在身体上留下不必要的阴影。

INTERVIEW WITH JIGOKU YUGI

拍外景也是旅行的一环

Q：印象中您的作品中有很多外景，拍外景的地点是如何选择的呢?

地：必要的场合要事先得到使用许可。更多的是公共设施，只要遵守规矩就可以随意使用。再就是在私下大家一起吃饭的时候确定一个印象，然后再决定去哪里。

Q：拍外景的事前准备是很辛苦的事吧。

地：外拍的话摄影师的准备工作应该是最辛苦的吧。不过如果是拍和室，为场景做装饰的话，我们 Coser 也会用心准备一些小道具。只是单纯的榻榻米就太单调了，一般会铺挂一些和式花纹的布料，再装饰上烟斗啊一类的小道具。最近都是在百元均一店里买这些道具。平时在商店里随便看看也会有涌出道具灵感，所以这种准备也很自然和愉快。总体来说不算太辛苦吧。

Q：有拍的不满意的外景，会回去重拍一次雪耻吗?

地：常有的事呢（笑）。也经常会有改变一下角色的形象回去重拍的时候。

Q：还有特意跑去其它地区拍摄的情况吧。

地：这种的话一半是旅行啦。比如大家一起去广岛，一边观光一边享受美食，顺便也拍一些片子，那种感觉真的是很幸福呢。要是真的觉得麻烦的话可能就不去了，但想到能出去旅行就提起劲了。其它地方肯定会有一些在福冈无论如何也拍不到的场景，为了能取到这些景也会出去参加展会和拍拍外景。


摄影：アカカゲ


摄影：アカカゲ

INTERVIEW WITH JIGOKU YUGI

创作灵感的来源

Q：对您影响比较大的画师有哪些呢?

地：在东方的社团里，有某个有名的团体，他们写出的故事非常棒，正是自己理想中的芙兰朵露・斯卡雷特。从中自己获得启发，改制服装，积累了很多变化一直至今，有不少因素是受到它的影响。还有就是从音乐中获得灵感吧。原作中的二小姐并不是像我 Cos 的那样指甲很长很吓人的造型。不过通过她的设定，还有弹幕的名字「禁じられた遊び」（被禁止的游戏）等等来考虑，二小姐应该是那种不安分的感觉的，就这样服装也发生了较大的变化。现在这套芙兰朵露的衣服已经是第三套了，但仍然不是很满意，还需要继续完善。就像别人以给曲子加以编排的那种感觉给予衣服加以重制和改造。

Q：从音乐中是怎样获得灵感的?

地：音乐嘛，比如说东方中有一个叫做封兽鵺的角色，她的角色曲『平安のエイリアン』我就非常喜欢。封兽就算在传承里也没有固定的形态，时而像蛇，时而像虎，就觉得有点像奇美拉的角色，那么就是这个形象了吧。就像这样，我经常从曲子的印象中获得角色的形象。我迷上东方有很大程度上也是因为音乐的影响。Fate 系列和其它动画也有很多是这样，喜欢的音乐就当成背景音乐，一边制作衣服一边听。

INTERVIEW WITH JIGOKU YUGI

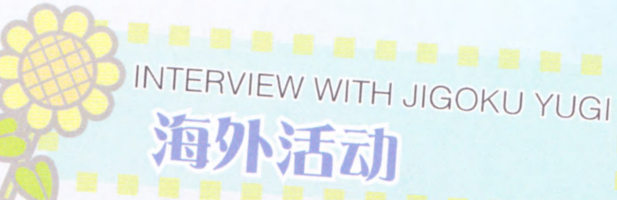
有关男性向作品

Q：您的作品中也有一些是男性向成人作品的Cos，对这种Cos没有厌恶感吗?
地：完全没有哦。前阵子有Cos过一部叫『魔法少女小爱』的游戏的角色，里面的女孩子被很多糟糕的触手做了很过分的事情，但是并没有觉得厌恶呢。

Q：男性向作品的游戏原作也有去玩吗?
地：有玩哦。不如说正是玩了原作喜欢上之后才去Cos的。毕竟成人向游戏的画风都比较可爱呢。为了完整的收集游戏CG，还会不断读档玩完每一条路线。唯一不太能玩的是3D的成人向游戏。果然还是仅限于二次元吧。

Q：男性向作品和女性向的作品，更喜欢哪一种呢?
地：哪一种都喜欢呢。非要说的话，Cosplay的时候和女孩子搭档的话更喜欢选择女性向作品，单独出角色的话就更倾向于男性向作品吧。

INTERVIEW
WITH
JIGOKU YUGI

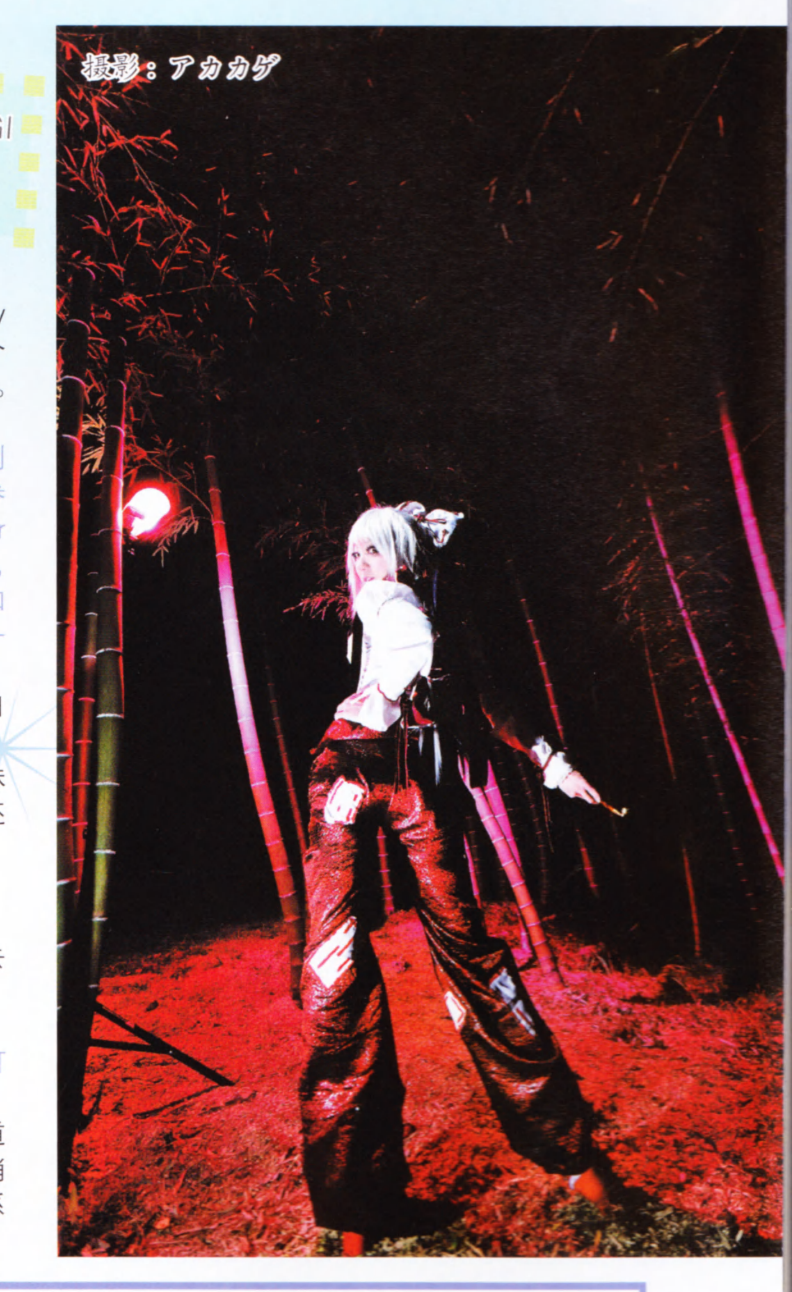


Q：有参加过海外举办的活动吗?
地：去过台湾的漫展。参加过好几次Fancy Frontier，还去过几次东方ONLY的漫展。那个时候是跟东京的东方Project的创作者一起去的。

Q：中国国内有很多类似大型Cosplay舞台剧的演出，大多数Coser拥有固定的社团，来参加从地区到全国级别的舞台剧比赛。这些Coser根据情况，有些也会为企业做一些商业宣传活动，日本是不是也有这样的做法呢？地狱游戏小姐如果有经历过哪些特殊的Cosplay活动也请说一说好吗?
地：是这样吗？第一次听说呢，吓了一跳。在日本的话这种更接近于礼仪小姐或者企业接待吧？这么一说好想去现场看一下。另外说不上是特殊的Cosplay活动，但有类似于舞会的场合，还是挺难得的。

Q：今后如果有机会的话会来中国大陆吗?
地：想去。活动如果不拒绝日本人的话务必要去一次呢。

Q：地狱游戏小姐您觉得借助二次元的力量，可以促进中日友好关系的进步吗?
地：我认为是可能的。如果能不只突出新闻报道里的情报，而在这种兴趣范畴得到积极交流，消除文化的障壁就好了。我一直希望两国人的关系能变得更好。▲





不灭之魂永恒之罪
从文学角度去救赎藤原妹红永远的悲和罪
immortalization soul ,
eternal guilt
图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『空想恋路 3』
作者：Domotolain 出品：U235 提供：香香
http://weibo.com/235u
■ 文 / 冰夜华
■ 责编 / 如月千华、jedi
■ 美编 / orangec

这个世界上，恐怕没有完全不想要追求不老不死的人。人生苦短，生命宝贵，人生在时间的长河中不过是白驹过隙，转瞬即逝。人才会因此向往长生不老，益寿延年。无论是在神话传说中，还是在现实世界里，人类从来没有停止过寻求长生不老的方法。挣脱时间的束缚，这是对于不知道什么时候就会死去的人类一个最终极的诱惑，是全人类共同追求的目标。然而这终究只是一种美好的期望，至少在现在的时代，我们都知道所有人都无法摆脱生老病死的牢笼，于是长生不老就不断出现在各种文艺创作之中，以寄托人们的一种祈求。

藤原妹红就是这样一个不老不死的人类，作为『东方永夜抄』Extra 关卡的 BOSS 登场的她，严格来说与『东方永夜抄』本篇的故事并没有多少直接联系，但可以说她是整个『东方永夜抄』，甚至整个东方系列里最为悲情的角色也不为过。也许在她过去的往事之中，经历过的只有沉重的悲伤和痛苦，留给她的是无尽的伤痛，而造成这一切的元凶就是上期我们所介绍的蓬莱山辉夜。至于『东方永夜抄』的 EX 关卡本身就是辉夜举办的所谓的试胆大会，引诱主角们进入竹林之中，然后“偶然”遇到了居住在里面的妹红。当妹红从主角们的嘴里听到辉夜的名字之后就变得非常的愤怒，认为她们是辉夜所派来杀死自己的刺客。

正因为如此，在二设中妹红经常被描述成性格孤僻的不良少女，抽烟、打架斗殴成为了家常便饭。关于她的二次同人创作里悲剧占据着多数，这也跟她身世有关，甚至可以说看到妹红就会不知不觉的把她跟悲剧挂上钩的联想已经成为了大多数人的思维。妹红或许就是人类一直以来所追求的想要成为不老不死的目标，但是这不老不死给妹红带来的却不是喜悦，而是千年以来的痛苦。就像是围城，“外面的人想进去，里面的人想出来”，我们在想方设法的追求的不老不死，而对于妹红而言，这只是一个无法解脱的悲剧牢笼。

那么，究竟是什么原因，让妹红被困在永远的牢笼之中呢？在此之前的妹红究竟过着怎样的一种生活，又是什么让她放弃了一切而选择踏入这个她并不喜欢甚至是憎恨的永恒世界呢？她所拥有的不老不死对于人类来说又意味着怎样的一种结局，面对采访时三缄其口的她的身上又有着怎样不为人知的经历呢？为什么说她是悲剧主角的同时又身背着罪孽，她又是如何面对自己所犯下的过错的呢？跨越了千年的人生带给她的是否只有无尽的痛苦，她与蓬莱山辉夜之间那种非比寻常的憎恨又是从何而来的？在这之后她又将何去何从，她将如何面对展开自己面前的全新世界呢？

要了解藤原妹红的一切，就要从这些最为基本的问题入手，沿着她作为人类所经历的那千年岁月，以一个相对文学的视角，去解读这个几乎可以算作是我们自身缩影的角色。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方廿四 Solar Terms』
作者：BRYANTH 冬真 出品：正经同人 提供：Yugi
www.doujin-battle.com



immortalization soul guilt

其身 about herself

要说藤原妹红的身份，就要先说蓬莱山辉夜的身份，在上期我们已经详细介绍了蓬莱山辉夜的原型取自『竹取物语』中的“辉夜姬”，她的五张符卡对应的也正是辉夜姬所提出的五大难题。其中“蓬莱玉枝”的主角车持皇子就被认为是藤原妹红的父亲。在这里一定要先声明一点，无论是哪一个设定集或者是与藤原妹红相关的官方作品之中，都没有堂堂正正的把妹红的父亲名字写出来，这一点是在一设中不存在的细节，也是很多人的误区。之所以说车持皇子是藤原妹红的父亲，源自于『东方永夜抄』里角色设定中妹红的部分，其中的第一段如此写到：

“在很久很久以前，尚未变成不老不死的她，乃是贵族人家的女儿。但其存在并不为人所知，只是一个从来不曾被寄予厚望的孩子。某一日，



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方天斗符』
作者：阿芸 出品：右手定则 提供：小劲
http://mimibox.taobao.com

父亲忽然向一位身份低微的女子求婚，却被对方以难题羞辱。那女子正是辉夜。”

这里就点明了藤原妹红的父亲就是辉夜姬的求婚者之一。但辉夜姬的求婚者数量众多，并非只有五位皇子，那么为什么会确定是五位皇子中的一位呢，原因就是文中的那句“却被对方以难题羞辱”中的“难题”二字，于是大家自然而然的就联想到了著名的五大难题的受害者。至于为什么是车持皇子，那是因为『竹取物语』中的这五位皇子并非虚构，而是都在历史上真实存在的人。车持皇子的历史原型是藤原不比等，日本飞鸟时代到奈良时代权倾朝野的重臣，藤原氏始祖中臣镰足的次子。中臣镰足是天智天皇改革的功臣，因此在他临终前赐给他藤原的姓氏，他的后人也就都改姓藤原。那么不比等既然是藤原氏的继承人，为什么又会被称为皇子呢？藤原不比等的母亲是车持国子君之女车持与志古娘，在日本古代记载官员的史书『公卿补任』中有这样的记载：

“有传言说实际上是天智天皇的皇子，内大臣大职冠镰足的次子一名史，母亲是车持国子君之女、与志古娘也、车持夫人。”

同样，在文献『大镜』中有这么一段记录：

“天智帝赐女御于镰足曰：「女有娠，生男当为卿子，生女则为朕子」既而生男，是为不比等。”

从这里看，我们可以得出结论是不比等是天智天皇与一名女子偷欢的结果，而这名女子无论是什么身份，她的姓氏都可以确定是车持氏，古代的皇子是以母亲的姓氏来命名的，那么不比等就成为了所谓的“车持皇子”，意为车持氏所生的皇子。但我们需要澄清的是，无论是『公卿补任』还是『大镜』中的记载均为传言，并没有实质的文献可以作为佐证，而藤原不比等作为中臣镰足的亲生儿子则是有着实实在在的记录。此外，不比等为了在朝堂之上登上权力的顶峰使用的手段可以说是无所不用其极，在他的仕途道路上被排挤和消灭的人数不胜数，他的父亲中臣镰足同样诛杀了当时权倾朝野的重臣苏我入鹿，因此对于藤原氏憎恨的人不在少数。极有可能是在藤原不比等死了之后，那些此前因为受到他的政治手段而家破人亡的大臣们的怨恨，所以在各种文献中加入了对他的身世具有诽谤意味的补充，正因为有着这样的记载，所以到了平安时代的『竹取物语』之中，藤原不比等就被变化为“车持皇子”而粉墨登场，成为文学作品中的一部分。继而到了『东方永夜抄』之中，被设定为藤原妹红那位有过那段不光彩经历的父亲。

那么，既然我们确定了藤原妹红是藤原不比等的女儿，那么藤原妹红在藤原氏中又有怎样的地位呢。在藤原族谱中，藤原不比等有记载的女儿有五个，长女藤原宫子是文武天皇的夫人、圣武天皇的母亲，次女藤原长蛾子是长屋王的妃子，三女藤原光明子就是日本历史上开创了人臣皇后先例的光明皇后，四女藤原多比能是葛城王橘诸兄的的妻子。这四位女儿都是有名字，唯独第五女没有名字，在历史上也只知道第五女是曾经跟日本著名遣唐使阿倍仲麻吕比试诗词并且不分高下的才子大伴古慈斐的妻子，由于这不透明性，藤原第五女被广泛认为就是藤原妹红。

但是这里就有一些说不通的地方了。根据上面『东方永夜抄』中列出的藤原妹红的设定中，其中有一句话是“但其存在并不为人所知，只是一个从来不曾被寄予厚望的孩子”，这意思就是妹红在家中并没有地位，甚至可以说是毫无存在感，得不到父爱的那种类型。既然如此，这样的孩子是很难被嫁入权贵之家的，因为权贵不是傻子，不会说随便就娶一个，哪怕对方是门当户对，也要讲究所娶女子在家中也具有同样地位，很明显妹红并不具备这一点。一个生在富贵人家但是却得不到来自家族的祝福的女儿会有着怎样的故事呢？只能说明一点——这名女儿生得没名没分，或者是身份低微，家族不愿意将她的存在做过多记录。那么，妹红极有可能是藤原不比等与家中没有地位的侧室，甚至是与婢女偷换所生下来的，虽然一样是不比等的孩子，但只有富贵之身却无富贵之尊，与历史上记录的藤原四女和五女一样，妹红的母亲的名字也没有得到记录，但四女与五女都嫁的好人家，所以极有可能只是记载缺失。

其次，在『东方永夜抄』的设定中有着如下描述：

“从那个时候开始，就再没有人见过她的身影了。

没有人愿意跟不会成长的怪物一起居住。她只能不断移居，过着颠沛留离的日子。但人类一旦脱离群体是无法生存的，然而妹红却不会死亡。无惧饥饿，即使受伤亦只有疼痛而丝毫不损其性命。最后，她唯有来到远离人烟的深山，过着妖怪一般的生活。”

这段描述说明了妹红从人前消失很久，并且在深山之中过着像妖怪一样的生活。这样的生活绝对不可能是一个养尊处优的达官显贵的夫人所应有的日子，这间接说明了妹红并非记载中的藤原不比等的第五女。

此外，还有一个值得注意的地方，在『竹取物语』中，被辉夜派遣去取龙头上的珠子的大纳言大伴御行死于 701 年，而藤原三女光明皇后则是在 701 年出生。『东方儚月抄』第四话“无尽之火”中妹红也说辉夜是“一个使我整个家族的人生全都变得一团糟，并且因为她的任性行动使很多人都陷入困境之中并拥有不死之身的人类。”，同时『东方永夜抄』的设定中也说“自此以后，年幼的她一直对辉夜怀有敌意。”，也就是说妹红至少从懂事开始就憎恨辉夜，那么她必然比三女藤原光明子要年长，因为她目睹了父亲是如何被辉夜羞辱的过程。虽然得不到父爱，但是那毕竟是她的父亲，如果根据这样来推断的话，妹红才是真正的藤原三女，而藤原光明子则实际上是四女，但是因为这件事和妹红的身世等同于藤原家的家丑，所以妹红以及其生母都没有被记录到藤原氏的族谱之中，自然也就不会出现在藤原不比等有文献记录的女儿之中了。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『空想恋路 3』
作者：Domotolain 出品：U235 提供：香香
http://weibo.com/235u



有了这层关系，妹红的人生就充满了悲剧。父亲遭到了辉夜的羞辱，导致家族变得一团糟，幼年时期的妹红开始憎恨辉夜，并且希望为父亲报一箭之仇。但是最开始的时候，妹红并没有说想要将辉夜置于死地，『东方儚月抄』第四话“无尽之火”第二段中有这样的描述：

“当然，年轻时候的我并不是和她互相厮杀，实际上只是做一些能够令辉夜感到后悔的事。现在回忆起来，当时那种为了看到别人悔恨的表情而去做事的动机确实是不对的。不过，报复心却是使人行动起来的最大动力这一点也是事实。

虽然为了让人感到后悔而去做事使我非常的痛苦，但是这种痛苦越是深刻也就越发的激起我复仇的决心。我将自己到目前为止所经历的一切痛苦都归罪于辉夜，于是我又获得了更大的动力。也就是说，我之所以会采取一系列的报复行动，完全都是因为辉夜的所作所为。

在我成为不死之身的那一天，我为了报复辉夜而跟踪上了某个人，大概是一名叫作岩笠的男人。那个男子率领数名士兵携带着一个壶登上了某座山峰。据说那个壶是辉夜为一个非常重要的人留下的东西。于是我决定将那个壶夺走。如果我将那个壶夺走的话，也许会令辉夜感到非常的郁闷吧。”

从这里我们可以看出，年幼的妹红心中并没有那种要杀死妹红的信念，最初只是想通过一些报复行动，让辉夜感到郁闷，于是她瞄上了运送一个辉夜所留下的“壶”，妹红认为将这个壶抢过来，就可以让辉夜感到郁闷和后悔。而当她知道壶中究竟为何物之后，跟随队伍的妹红也跟着其他的押运士兵一样，开始心中产生了将之据为己有的想法。不老不死的诱惑如此的巨大，没有人会不为之心动的。

当妹红抢走了不老不死药并且将她吃掉之后，她真正的悲剧就此开始了。吞下了不老不死药的妹红几乎停滞了成长，使得周围的人开始厌恶她。妹红也逐渐感觉到了周围人的目光，又找不到辉夜复仇，只得选择了离开，从一个衣食无忧的富家千金沦落为妖怪一般的躲藏和流浪的生活。因为藏入深山之中，妹红最开始在躲藏人类的同时，也自然少不了遭受妖怪的袭击。一个弱小的人类，究竟多少次的被妖怪杀死，多少次的被妖怪吃掉，又多少次的复活，这样残酷的事情是我们无法想象的，就连妹红自己都求死不能，正如她的符卡不滅「フェニックスの尾」所描述的那样，无论受到什么伤都可以恢复，哪怕是被焚烧至只剩一根头发也能完全复原。这样的能力看似令人羡慕，但对于最初身上没有任何妖力的妹红来说，就是无尽的折磨。于是，妹红开始藉由退治妖怪，而且选择那种妖力强大的妖怪来厮杀，以此作为自己的苦行，来保持自己那薄弱的自我意识。跨越数百年的战斗，才有了我们现在所能看到的藤原妹红，一个有着一身妖术的不老不死的人类。

严格来说，妹红所拥有的并非是不老不死，而是死了之后也能马上复活。『东方儚月抄』第四话“无尽之火”中妹红关于这件事有这样的描述：



▲ 不滅「フェニックスの尾」

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『次元战争』
作者：八叶北 出品：正经同人 提供：Yugi
www.doujin-battle.com

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：「和风纪闻录」
作者：碳氮化钾 出品：正经同人 提供：Yugi
www.doujin-battle.com

其罪 her guilt

“生者必灭——所有活着的生物最后都逃脱不了死亡，这是自然界的规律。那么也就是说当我喝下那壶药的时候便已经不再是活着了吗？所以做任何为了活着而做的事情便是毫无意义的事情了吗？那么我又应该为了什么而去行动呢？”

正因为知道了人生苦短，所以人的一生都有着自己所追求的目标，希望在死前能够达成自己的目标。这就意味着妹红所做的一切事情都没有了意义，因为不会死，所以不会有成功的喜悦，也不会因为失败而悲伤，久而久之，就连退治妖怪都让妹红感到没有意思，陷入了对任何事情都失去兴趣，已经无聊到没有干劲去做任何一件事了，甚至可以说连感情都被磨灭掉了。

在『东方永夜抄』之中，幽冥组的 GOOD ENDING 中有一句令人意味深长的话：“人固有一死，无论多有效的药物，哪怕是蓬莱之药都一样。”这句话很好的诠释了身为蓬莱人的性质，蓬莱人并非不死，而是会无限复活，即便是蓬莱人也难逃死亡的降临，但是却要面对无数次的死亡。这样的“不死”，对于妹红这个以人类之躯成为蓬莱人的人来说，如同受到永生的折磨，无疑是最大的悲哀。

藤原妹红是悲哀的，这份悲哀虽然源自于蓬莱山辉夜的行为，但让妹红陷入悲哀的真正原因不是因为辉夜，而是因为妹红自己。妹红为了给不爱自己的父亲报仇，犯下了不可原谅的罪行。在『东方儚月抄』第四话“无尽之火”中，妹红因为这个罪行而做了反思：

“——成为不死身之后，我后悔了三百年，恨不得自己马上去死。当然是死不了的，不过我一直在抱怨自己为什么要做那样的事。”

那样的事，便是指抢夺蓬莱药。在妹红的符卡之中，就有一张描述了这个罪行的符卡。時効「月のいはかさの呪い」，这便是妹红所有罪行的源头。在『东方儚月抄』中，岩笠（『竹取物语』原文是つきのいはかさ，并无任何汉字表示）是受天皇之命，将辉夜姬留下的蓬莱之药拿到火山上去销毁的人，妹红最初只是想抢夺岩笠手中的壶来给辉夜一点教训，但是当

▼時効「月のいはかさの呪い」



木花咲耶姬出现在众人面前并且将壶中有不死之药的事情说出来之后，妹红同那些不明真相的押运士兵一样，开始起了贪念。最后在岩笠和妹红都睡着的时候，木花咲耶姬将押运士兵全部杀死。虽然这个女神告诉他们是士兵们为了获得灵药而互相残杀，但妹红却不这么认为，『东方儚月抄』中这么写到：

“我因为眼前所发生的巨大变故而失去了冷静思考的能力。虽然联耶姬说士兵们是自相残杀，但是现在回忆起来当时的情况一定没有她

说的那么简单。在那些尸体之中还有被烧焦的残骸。简直就好像发生了一场大战，或者是被什么可怕的怪物袭击过后一般的感觉。而在这样惨烈的争斗之中，我和岩笠又怎么可能安睡而不被惊醒呢？”

“也就是说你认为是咲耶姬杀了那些士兵，是这样吗？”

“是的。恐怕就是咲耶姬杀害了那些士兵，但是却留下我和岩笠两人，也许是为了让我们将不老不死之药从她的山上带走，又或者是打算让我们之中的某人将灵药喝下……总之留下我们两人，咲耶姬一定是有什么事情要我们去做。”

就这样，因为木花咲耶姬不可告人的行为，在妹红和蓬莱药之间只剩下岩笠一个人的时候，本来就是要夺取这个壶，再加上已经知道壶中有灵药的事情，无法抵抗那种诱惑的妹红终于做出了会让她后悔一辈子的错事，她向这个在爬山途中给予自己帮助和鼓励的恩人的背后狠狠的踹了过去，同时抢过了岩笠背上的壶逃走了。于是，妹红得到了她觊觎已久装有蓬莱药的壶，而岩笠则因为妹红的这一脚跌落山崖，粉身碎骨。这张符卡在游戏中的表现方式也体现出了整个故事的过程，最大的特点就是从妹红身上放出来的蓝色刀子弹幕，在跑到画面之外后又会再次变成红色的刀子弹幕折返回来，既有表现了妹红从背后杀了岩笠的行为，又意味着妹红因为所犯下的罪行受到的惩罚又还回到了她的身上，就像符卡的名字那样“月岩笠的诅咒”，我们不得而知岩笠在坠落山崖的时候是否在诅咒着妹红，但获得了不死之身的妹红得到了最大的惩罚，那就是名为“永恒”的毒药，永远的孤独。

妹红当然深知自己所犯下的罪行，正如她的符卡滅罪「正直者の死」所描述的那样。所谓正直者，顾名思义，便是正直之人，在『东方永夜抄』发布之前，“正直者之死”是 ZUN 的官方 CD『蓬莱人形』中的附赠小说的名字，用在这里则映射了两个人，一个是曾经正直善良的妹红，为了自己的私欲使得自己的双手和灵魂都沾满了鲜血，永远的死去，另一个就是

▼ 滅罪「正直者の死」



被妹红踹下山崖的岩笠，岩笠也是一名正直者，然而却无端惨死于妹红的手中。同时还有一个含义就是妹红当时心中的挣扎，正直与私欲不断的争斗着，最后私欲战胜了正直，便是“正直者之死”。而在游戏中，这张符卡在游戏中的

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方符卡录Ⅱ』
作者：海猫络合物 出品：洗熊公社 提供：紫
http://weibo.com/fromover

弹幕表现就是满屏幕的弹幕，但是却有一条贯穿妹红与玩家之间的雷射攻击，这个攻击是带有欺诈性的，如果老老实实的按照雷射出现的反方向躲闪的话就会被命中而死，这就是“正直者之死”的含义，同时也体现出了妹红的“罪”。“灭罪”在佛教中是藉由诵经、忏悔等行为来消灭自身罪恶的过程，“正直者之死”是妹红一生所犯下的最大的罪行，因此妹红希望藉由“灭罪”来忏悔自己，但讽刺的是，这张象征着妹红救赎自己的符卡，却很容易夺取其他人的命。

妹红的最终符卡「フェニックス再誕」的说明是这样的：

“妹で紅、って誰かを彷彿させる名前だが、本当は自分“も紅”色に染まれ、と言う意味。これ以上紅くなったら只の火の塊になりそう。”

这段说明解释了妹红的名字，并非“妹で紅”，而是“自分‘も紅’色に染まれ”，意思就是将自身染成红色，妹红以杀死岩笠获得蓬莱药，已经将自己的灵魂染成了红色。而在日后不断的与妖怪战斗的过程中则是“继续将自己染红，看起来就像是燃烧的火团”。最终，妹红成为了真正的不死火鸟，当她发怒起来的时候，就会一把火将自己和对手一起烧成灰烬，此后再次复活。每一次从火焰中苏醒过来，她的心都会受到折磨，这就是加在妹红身上的罪孽，即便是烈火也无法烧掉的罪孽，永远煎熬着这只可怜的不死火鸟。

▼「フェニックス再誕」



其赎 her atonement

藤原妹红的悲，藤原妹红的罪，虽然都是她自己的选择，但真正的根源乃蓬莱山辉夜。纵观所有人的主题曲，只有妹红的主题曲不是以自身为主，而是以辉夜为主。BGM 名为“月まで届け、不死の烟”，飘上月球的不死之烟，讲述的是辉夜姬返回月球之后，天皇让岩笠将辉夜留下的不死药带到距离天最近的山上烧掉，药燃烧冒出来的烟将永远不会灭，而这座山就成为了不死之山，也就是现在的富士山。这里面包含的意思就是妹红这缕不死之烟，永远执着于远在月球的辉夜，但却无可奈何。就在妹红在对一切都失去兴趣之后，辉夜却又一次出现在她的面前。

原本以为自己永远找不到目标的妹红，在同辉夜的互相残杀之中重新认识到了“活着是很棒的事情”。即便这看上去充满了讽刺，虽然相互都无法杀死对方，但正因为有一个跟自己一样的同类，所以妹红才重新焕发了生机。两人之间这种既充满憎恨又相互依存的扭曲关系，对于不死的人来说，却是最好的生活。来到幻想乡之后，对于这个没有人会惧怕不老不死之人的地方，妹红再次找到了活着的感觉，这里的住民们要么是同样活得很长的妖怪，要么就是不受外界常识所束缚的人类，没有人会害怕她的存在，对于妹红来说，这里毫无疑问就是她的蓬莱仙境。

在幻想乡居住得久了，妹红虽然依旧不与人类和妖怪亲近，但却也开始从帮助幻想乡的一般人类中获得了自己的价值。根据『东方求闻史记』中记载的那样，居住在迷途竹林中的妹红自愿的担当起了护卫的工作。辉夜所居住的永远亭因为有着天才药师八意永琳的存在，人类若是有急病要前往永远亭时，妹红会为他们引路，如果有人迷路在其中，她也会将他们送出去。妹红这么做，是希望能够从帮助人类免于妖怪伤害的工作中，救赎自己过去的罪孽。而这也是值得的，不光受到了来自人类村落的赞扬，还获得了居住在人类村落中的半兽人上白泽慧音的理解，所以就发生了『东方永夜抄』EX 中兽化的慧音为了保护妹红而挡在主角们的面前。因而在各种配对的二设中，妹红和慧音这对被称为“竹林组”的配对可以说是东方系列中最耀眼的闪光弹，这是同人作者们对妹红的祈祷，希望她能够不再被仇恨和悲剧所环绕，而能够获得属于自己的那份幸福。

藤原妹红，这个充满了千年憎恨的蓬莱人，这个身背着血债的有罪人，这个注定被困在永远的牢笼中的可怜人，虽然前路茫茫，但毕竟已经有着一丝的温暖，就像是燃烧在她身上的火焰那样，每一次的重生，不应该只留下来痛苦，而是充满了幸福的希望。▲



故人主人和过客们

The Pasts, The Presents, and The Guests

ALICE SOFT

原画师群像记·下篇(1996-2013年)

■文/完蛋了的国王 ■责编/jedi ■美编/orangec



时代 New Era

YUKIMI 的隐退标志着 ALICE SOFT 告别了由女性原画师掌权的时代，几乎在同一时间，由微软发布的 Win95 正式取代 MS-DOS 成为市场上占有率最高的操作系统，软驱从此退出了历史舞台。ALICE 宣布从 1996 年 6 月发售的『学园 KING』以后不再发售 3.5 寸磁盘版游戏，从『鬼畜王兰斯』开始进入 CD-ROM 的光盘时代。系统和载体的升级意味着美少女游戏可以告别粗鄙的 16 色时代，一下子跨入 256 色的崭新领域，而且游戏容量也不必受到载体的约束，可以装入更高画质的 CG、更悦耳的 BGM 和更耐看的过场动画。YUKIMI 的离去，加上ぷりん的退居幕后，意味着原本的“四天王”已经不复存在，ALICE SOFT 的原画组阵容又到了进行重新洗牌的时候了。

对 ALICE 来说，1997 年是百花齐放的一年。从开年的第一部游戏『乙女战记』开始，ALICE 尝试了久违的原画师 SOLO 模式，以 MIN-NARAKEN 为起点轮流担任游戏原画，接着是外包给外注画师的『いけないかつみ先生』、Karen 的『かえるにょ・ぱにょ～ん』、むつみまさと的『战巫女』，最后回到 12 月发售的 MIN-NARAKEN 的『零式』。除去『零式』以外四部作品里成绩最好的是照搬兰斯的 SLG 模式的『かえるにょ・ぱにょ～ん』，全年卖出了近 3 万套。那年销量榜上的王者是关西地区异军突起的 Leaf 社推出的『To Heart』，但 ALICE 也毫不示弱，上一年度的『鬼畜王兰斯』继续疯卖，两年累计销量达到了 7 万 5 千多本，同年排名仅次于『To Heart』屈居第二的是 FD 合集『ALICE 之馆 4・5・6』，这部 12 月 19 日才发售的 FD 初动就收获了 4 万 3 千本的惊人佳绩，令当年 ALICE 的作品在年销量 TOP10 中一下子占据了三个位置，三作合计卖出了 11 万本！这一数字不仅完胜后生可畏的 Leaf，让其见识到了关西霸主的真正实力，也完全把关东的两个主要竞争对手 Elf 和 F&C 死死踩在了脚下，那一年无疑是 ALICE SOFT 最风光无限的一年。

有趣的是第二年不甘心失败的 Elf 就抛出了大杀器『臭作』和『下级生』，Leaf 也以『白色相簿』再战江湖，联手将 ALICE 牢牢压制住，这以后每年的销量榜就完全成了 ALICE 单枪匹马力战群雄的一出固定戏码。



『ALICE之馆4·5·6』

广江礼威笔下的『ATLACH=NACHA』

当『ALICE 之馆 4・5・6』有幸成为了 ALICE 史上销量最高的 FD 时，值得关注的其实是一个叫 ONIX 的新人画师，此人后来改名为おにぎりくん，也就是广大 ALICE 玩家所熟悉的“饭团君”。おにぎりくん是 MIN-NARAKEN 在大阪艺术大学的学弟，通过同窗会认识以后被拉进 ALICE 成为一名新人原画师。两人年龄相差整整 8 岁，但因为有着学长学弟这层关系，时任原画组组长的 MIN-NARAKEN 对这位新人十分提携，让他和自己搭档参与了『ALICE 之馆』的制作，FD 中的一部新作『ATLACH=NACHA』就由他独立担任原画工作，该作后来在 2000 年 9 月发表了单品版本，可见游戏的人气还是相当旺盛的。『ATLACH=NACHA』在 ALICE 的系谱中可算是一朵奇葩，受当时吵闹的邻居 Leaf 社高擎视觉小说（Visual Novel）大旗，在业内舞得风生水起的影响，ALICE 也一度被勾起了尝试 VN 题材的兴致，但冒险尝试自己不熟悉的题材毕竟风险太大，而且公司的 Syetem3.X 也不适合用于 VN 类型游戏的制作，所以权衡之下最终决定把『ATLACH=NACHA』交给一个新人画师来画，并收录在 FD 里与另两部游戏『零式』和『人間狩り』组成三位一体的强大阵容。其中『人間狩り』也是由おにぎりくん来执笔，MIN-NARAKEN 对这位学弟的器重可见一斑。说来也挺有趣，おにぎりくん虽然由 MIN-NARAKEN 一手提拔和培养，但其画风并不完全继承自后者，而是介于 MIN-NARAKEN 和む

つみまさと两人之间的一种风格，在发型、五官的搭配、身材比例这些方面显然是习自 MIN-NARAKEN，但关键的眼睛画风和脸型（尤其是尖下巴）则与むつみまさと的画风如出一辙。画风如此讨巧，懂得集两位前辈之所长的おにぎりくん当然能在 ALICE 社内争得一席之地。

おにぎりくん

Onigiri-Kun

外人看起来或许有如雾里看花般迷乱，而实际上只要稍加分析就能很轻易的理顺其中的关系。自从 YUKIMI 退出之后，ALICE 的原画组就分成了两个阶层和两个派系，两个阶层是上层的高级原画师和下层的辅助原画师及 CG 上色人员，这在大多数美少女游戏公司里都是普遍的阶级状况。占据着领导者地位的无疑就是 MIN-NARAKEN 和むつみまさと两人，以下则有近十位资历更浅的原画师和更多的上色人员。两个派系则是以 YUKIMI 的离职为分界线，由在此前后加入公司的“旧人”和“新人”所组成，当然这是在排除了 MIN-NARAKEN 和むつみまさと这两位主力原画师为前提的。旧人的代表是ちょも山、Karen、K、ORION 这班在『鬼畜王兰斯』时期被突击提拔上原画师位子的准新人，其实活跃的时间不过也就一两年而已，而新人的代表则是おにぎりくん和更晚加入的えびちり、はぎやまさかげ等人，他们没有参与过『鬼畜王兰斯』的制作，算是没有经历过洗礼的新人。

这些原画师基本上都在为争夺一个上位的机会而不断地暗自较劲，但 ALICE SOFT 正值用人之际，一年里新推出的企画之多，恨不得把销量榜前 10 给占领一大半，那么按理说有多少个新作企画就需要多少个原画师，所以等待上位的人再多总还是能捞到一两个机会的。于是我们就看到了从 1997 年到 1999 年短短的三年时间里，ALICE 以爆表的战斗力推出了 15 部新作，平均一年 5 部，每部的平均发售周期也就两个多月而已，平均开发周期则不超过 4 个月。这种异常的开发速度势必会催生出一大批粗制滥造的游戏，事实当然也与之相去不远，在这 15 部新作中经过十几年的洗涤冲刷，以现在的眼光来看配得上“良作”之名的其实也就只有区区 4 部而已，这四部游戏分别是 97 年的『ALICE 之馆 4·5·6』、98 年的『DiaboLiQuE』、99 年的『ママトト ～a record of war～』以及『DARCROWS』，而这四作的主力原画师无一例外都留任到了今天，这其中一定是大有学问的，おにぎりくん能够跻身这四分之一，确实是有他的过人之处的。



这里简单介绍下“饭团君”おにぎりくん的生平。在刚刚加入 ALICE SOFT 时，以 ONIX 作为笔名的饭团君其实与他的几位前辈们当年一样青涩年轻。他是 ALICE 在校园招聘时内定的一个员工，就读的是与 MIN-NARAKEN 一样的大阪艺术类第一名校。

都说名校的高材生找工作不愁，想挖到优秀的人才不靠点非常规手段是不行的，既然有着 MIN-NARAKEN 这层 OB 的关系，那有些事就好办许多了。MIN-NARAKEN 毕竟是很多年以前的毕业生，他的人脉并不在应届毕业生和教职员工中间，而是在同窗会和大学漫画社团里。おにぎりくん和后来一路高升成为企画部长的 HIRO 两人就都是通过大阪艺术大学漫画研究会招募而来的新兵。おにぎりくん作为一个艺术院校毕业生从个人气质上说还是有点小追求的，他极度迷恋车，而且是广义上的车，并不局限于某一种车，饭团君曾在自己的个人网站上秀过他的爱车，其中有一辆普通的本田飞度汽车，一辆雅马哈 DSC 系列的摩托车（国内俗称太子车）和一辆 Cannondale killer V900 自行车。别小看自行车，最有来头的还是它，Cannondale 是美国高端自行车生产商，所有整车都是纯手工打造，单车售价通常都在 20-80 万日元不等，绝对堪称“贵族级”的自行车，看来おにぎりくん的大部分工资所得都耗费在保养维护这些爱车上面了。同时おにぎりくん也是一个波长能与 ALICE 相符的画师，他自称除车以外最大的爱好就是“工口”，每天的日常活动包括“看工口、画工口、买工口”。这样一个年轻人不来画工口游戏的确是可惜了。

おにぎりくん的到来一下子点燃了 ALICE SOFT 原画组内部老员工与新手之间竞争上岗，互相较劲的导火索。当时原画组的情形而言在









Karen



『かえるにょ・ぱにょ～ん』

90年代末，当后来的人妻NTR游戏的点子还未瓜熟蒂落时，ALICE就已经在考虑增开高H度作品的产品线事宜，此事后来演变成了『DARCROWS』的出现。『DARCROWS』还算是一部中规中矩的中世纪幻想题材的后宫作，口味是略重了些，而且おにぎりくん闹出了因为大幅调整画风哗众取宠而遭致部分玩家批判的“尖下巴事件”。在此之前ALICE的风格是完全偏好圆润脸型的，该事件对玩家的视觉冲击略大致使公司声誉受损，险些放弃了原计划。后来的事情则变得有些微妙了起来，羽翼渐丰的HIRO对『DARCROWS』的续作一直念念不忘，于是在喧嚣的『大恶司』上市后试探性地提出了一个新作企画。这个『DARCROWS』名义上的“续作”其实跟本体已经无甚关联了，因为当时HIRO极度迷恋美少女变身题材的动画『东京喵喵』，再加上受到变身战斗系列特摄剧的影响，很想制作一部美少女变身战斗主题的Galgame。

TADA对小师弟的创新并无异议，对他下达的唯一要求便是希望新作能继承『DARCROWS』的高H度，于是ALICE公司史上“最エロ”的游戏『超昂天使』便在2002年诞生了，要说这部游戏有多エロ，用一句话来描述就是“女主角们跟男主角打架，变身的时候全裸，打输了要被啪啪啪，打赢了也要被啪啪啪”，直白地说这其实就是部拔作。

おにぎりくん当然毫无悬念的再次被指定为原画师，尽管他的笔力跟前辈ちょも山相比在H度上还欠缺些火候，但作为原画组老大的MIN-NARAKEN和脚本负责人HIRO的双重校友，おにぎりくん上位的先天优势是无人能敌的。在整个“大”系列里都有饭团君的身影不说，后来他成功挤掉了Karen的位子，接管了『ぱすてるチャイム』系列的原画，而且『超昂天使』08年也推出了名为『超昂闪忍』的续作，不知不觉间おにぎりくん已经从一介新人攀上了ALICE社内原画师的第三把交椅。

对于留恋ALICE一批老资格画师的玩家们来说，他们对おにぎりくん的好感度是有限的，这不仅因为他挤占了好几位老画师的生存空间，还因为他的几部代表作都带有不入流的拔作气息，有辱ALICE之名。平心而论おにぎりくん无论以画风画功，还是以口碑人气而言都只能算是一个中庸之辈。但业界的生存法则往往就是这样，能活到最后的才是真正的强者。

在1996年『鬼畜王兰斯』的突击提拔中上位的画师里，首先进入我们视线的是Karen。Karen曾是ALICE在90年代末着力培养的一位新人原画师，不过由于她后来跳槽出走，再加上近些年逐渐淡出了业界，时至今日关于她的资料已经很少见诸于网络了。玩家第一次看到Karen的名字出现在STAFF列表中应该就是在『鬼畜王兰斯』，在那一作里她担任了辅助原画的工作，具体的分工不得而知。在更早的一份『斗神都市2』的制作人员详表中，也有一个叫かれん的名字，担任的是线稿、着色、打影的这些CG制作工作，可以判断他们是同一人，所以很显然Karen是ALICE SOFT自社培养的一位新人，从CG图像组里被提拔为原画师。她参画的第二部作品，也是首次SOLO便是1997年

的『かえるにょ・ぱにょ～ん』。

这又是一部 ALICE 滥用 System 系统量产的 SLG 游戏，风格似乎是借鉴了若干年前的那部反兰斯题材的『DALK』，让一班女性角色们来担当起战斗的重任，此外也部分继承了『DALK』近乎于变态的"作业 PLAY"模式。在移植到 WINDOWS 平台上以前，『DALK』以令人发指的 1000 面关卡而闻名——当然后来被大幅精简为 100 面，否则实在没人愿意受虐。游戏的难度自不用说，玩家还要浪费大把时间在读盘、存档、取档这些操作上，令人苦不堪言。『かえるにょ・ぱにょ～ん』把这一套都学了过来，设计了多达 334 层的关卡，现在的普通玩家打个几十层就疲劳删档了，不知道当年那些打了鸡血的老玩家是怎么爆机的。

『かえるにょ・ぱにょ～ん』这类游戏暴露出了早年 ALICE SOFT 喜欢走极端化的本性。起初冠军软件就曾因为大量制作作业 PLAY 的游戏导致口碑变烂而想出了金蝉脱壳成立 ALICE SOFT 的计谋，但 ALICE 成立依旧死性不改，区别只在于当初是靠剧情白烂的 AVG 敷衍玩家，而后来当 System 系统成熟后就开始用 SLG 来折磨玩家。SLG 泛滥的一大副作用就是降低了原画师的存在感，以『かえるにょ・ぱにょ～ん』为例，游戏的脚本聊胜于无，剧情叙述所占的比重极低，角色立绘和工口场面出现的频率也随之骤降，在绝大部分情况下玩家操作的都是 Q 版角色在走地图，战斗时能看到的也只是几张反复出现的人物半身像，这些图像都是粗糙的 2D 点阵绘，很难看出个所以然来。能体现游戏原画的地方本来就很少，如果再考虑到玩家因为长时间作业 PLAY 而产生的厌恶情绪的话，那么玩家对原画层面的印象确实可以说是淡薄到了极点。如果不是游戏封面上通常会有一张清晰大图的话，可能很多人根本就无从分辨 Karen 的画风究竟与 ALICE 的其他画师有什么不同。笔者感到遗憾的是目前网络上流传的 Karen 的画作非常稀少，很难全面分析她的特点。片面的说 Karen 继承了 MIN-NARAKEN 画风中头身比较大的特点，甚至采用了更大的头身比，使角色的身材看上去非常优美，角色脸型则有点像おにぎりくん，或者应该说更接近于むつみまさと的尖下巴脸型，赋予了角色可爱的感觉，但没有 MIN-NARAKEN 那样的妩媚和梦幻感，此外 Karen 比较偏爱绘制角色的侧脸以增加俏皮可爱的印象。总的来说也是汲取了 MIN-NARAKEN 和むつみまさと两位前辈的长处而摸索出来的一种风格，单纯从画风的角度上说，与后起之秀的おにぎりくん相比其实并不落于下风，只是 Karen 的运气一直不佳，老是摊上些作业 PLAY 的游戏，深受拖累。





『ぱすてるチャイム ～恋のスキルアップ～』



『夜が来る！-Square of the MOON-』

Karen 以主力原画师的身份一共为 ALICE 画了三部游戏，后两部分别是 1998 年的『ぱすてるチャイム ～恋のスキルアップ～』和 2001 年的『夜が来る！-Square of the MOON-』。这两部游戏都有一个共同点，那就是启用了 HIRO 作为脚本写手。HIRO 此人在前文中有过提及，他是おにぎりくん在大阪艺术大学漫研社的学弟，比おにぎりくん要晚一年加入 ALICE SOFT，当时正值公司脚本荒，TADA 认为比较务实的做法就是一边锻炼新人，一边聘请外注写手，所以 HIRO 一到任就被委派去制作『ぱすてるチャイム』。HIRO 后来能一路爬上企画部长的宝座想必也是有两把刷子的，他是一个很有想法的写手，喜欢折腾学园题材。TADA 一开始并不知道 HIRO 这位老兄是隔壁 Leaf 社的拥趸，非常推崇作为 VN 元祖的『雫』。ALICE 高层当然不会乐意去模仿邻居 Leaf 的成名系列，一上来就枪毙了 HIRO 的企画，于是后者只能退而求其次的选择开发一部纯正的 RPG。

RPG 是 ALICE 历来的弱项，为此 TADA 给 HIRO 提出了一连串的附加条件加以约束，结果新作『ぱすてるチャイム』就变成了一部融合了很多元素的"四不像"。作为学园故事却又是地牢探索类的游戏，是 RPG 但遇敌率太高，以致于战斗部分占用了大量时间，把剧情部分挤压得几乎没有了存在感，而且 HIRO 同样未能解决 H 内容太少的问题，他曾天真的认为 RPG 就应该单纯一些，尽量减少 H 部分的干扰，所以讨巧地设计了一个在地牢探索中通过战斗收集 H 照片道具的游戏方式，可惜并不被玩家所接受。在 2000 年的时候，很多玩家质疑用几十小时的枯燥游戏时间去换取一个小时的享受是否值得，

VOICES FROM HAR MEGIDDO

于是作业PLAY的批判声再起。虽然换了一个合作伙伴，换了一种游戏类型，可Karen仍然没捞到什么好，『ぱすてるチャイム』的立绘加CG还是少得可怜。更让她愤懑的是多年后『ぱすてるチャイム』系列重启，续作被改成了更受欢迎的育成类RPG，原画师的存在感大增，但那时候她已经不在ALICE任职，好差事也落到了おにぎりくん的手中。

Karen在ALICE的谢幕作是2001年4月发售的『夜が来る！』，合作对象仍是HIRO，而游戏类型也仍旧是诡异的地牢探索类的学园幻想RPG。玩家不得不再次接受花费大量时间在迷宫里打怪升级收集道具，却看不到几张HCG的现状，而Karen也只能忍受又一次甘当配角的残酷事实。尽管游戏其实获得了不错的评价，然而可惜的是褒奖都给予了为游戏谱写BGM的老牌音乐人Shade，以及游戏制作精良的OP动画，鲜有留给Karen的正面评价。该作发售不久后Karen就离开了ALICE的阵营，加盟了由出版社ENTERBRAIN投资创立的美少女游戏品牌TerraLunar。这个短命的品牌只存续了两年多，密集推出了7款游戏，其中与Karen有关的是2004年品牌的最后一作『らくえん～あいかわらずなぼく。の場合～』里一个叫『ぼくのたいせつなもの』的剧中剧，这部TerraLunar临死前的最后一搏拥有出乎意料的高品质，被一部分玩家誉为“幻之名作”，可惜随着品牌的消逝而被完全埋没了。

一年后一部分主创人员独立成立了新品牌月面基地前，在该品牌发售的白金收藏BOX里也有Karen的身影。这之后的很长一段时间里都只能在同人圈里偶尔听闻她的事迹。据说她短暂隶属于一个叫Peach-Pit的同音社团，为CD画过封套，她自己也有过一个叫“すなば薬局”的同人社团，但在2004年以后就不再活动了。Karen最后一次出现在玩家的视线中是在2008年Leaf开发的一款3D美少女游戏『君が呼ぶ、メギドの丘で』里，Karen领衔了人设阵容，与她搭档的是Leaf御三家和河田优，由Leaf的四大金刚担任副手的这部游戏可以说是Karen生涯中最为高亮的时刻了，可惜自那以后Karen似乎就从此退出业界，销声匿迹了。

黑田晶见

Akimi Kuroda

接着要介绍的是黑田晶见，过去的笔名也叫ちょも山，他是ALICE SOFT在过去15年里原画体系中最重要的五位画师中的一位，资历仅次于MIN-NARAKEN和むつみまさと。

黑田是YUKIMI时代的老臣，93年的『兰斯4』里就见到过ちょも山的名字，94年的『斗神都市2』里他首次以怪物原画的身份升格为原画师，并在翌年的『ALICE之馆3』里晋升为主力原画，实现了三年的三级跳。『ALICE之馆3』里有一个小游戏叫做『女教师的闷绝地狱』，其原画就出自黑田之手，这是他作为主力原画师的发端，也是奠定其在ALICE社内风格基础的一部作品，简单来说当ALICE需要有人来画熟女题材时，那么黑田晶见通常就会是首选，所以他的风格很好定义，就是一个究极的巨乳熟女爱好者。

在YUKIMI尚未退出ALICE时，黑田就已经是公司着重培养的新人原





画师了，可以说黑田不仅是巨乳熟女画风的不二人选，也是 YUKIMI 欣赏之人。他曾受推荐担任游戏『学园 KING』的 SOLO 原画，这是一部在 HIRO 到来之前 ALICE 试水的学园题材 RPG，但与 HIRO 的手笔不同的是『学园 KING』虽然难度很高却没有劣化为作业 PLAY，对角色的刻画也颇费笔墨，这样一来就让玩家对原画师留下了比较深的印象，帮助黑田在新人画师的上位之争中博得了关键的玩家信任票。在 YUKIMI 离职以后，黑田的发展空间没有受到饭团君到来的影响，在 1998 年 4 月发售的『王道勇者』里他再度独占了原画工作，这部游戏仍然延续了前作角色重视类型的 RPG 风格，游戏本身素质平平，但塑造了能使用帅气必杀技的令人印象深刻的男女主角。如此一来，黑田的特点就变得越发鲜明了，他可以胜任一些角色重视类的游戏，靠角色的人气来博得玩家的青睐，那么公司就可以省下宝贵的脚本资源，于是黑田经常更换合作对象，有时是 ALICE 自社的脚本家イマーム、ふみゃ，有时是外注脚本家とり，后来还同以一部『IS』声名大噪的弓弦イズル合作过，良好的适应能力帮助黑田在离开 ALICE SOFT 以后同样能在其它公司如鱼得水，也是目前在已经离职的一批画师里始终未脱离 Galgame 圈且混得最好的一个。

98 年之后每年都能在 ALICE 的新作里看到黑田晶见的名字。99 年他在游戏『守り神様』里塑造的未亡人巨乳人妻的形象受到玩家的追捧，也引起了 TADA 的注意，以此为契机炮制出了 2002 年以黑马姿态勇夺年度销量冠军的“妻系列”首部曲『妻みぐい』。TADA 的思路很简单，玩家喜欢人妻就给他们一部专注于人妻的作品，摒弃过去尾大不掉的开发流程和对角色扮演类体裁过分的依赖，开发适应潮流发展的育成类的 ADV，为了缩短开发周期游戏只设两个女主角，都是标准巨乳人妻，玩家的任务很简单就是通过育成环节提升与人妻的好感度、推倒之、并加以调教。越是简单的游戏类型往往越能博得玩家的喜爱，而且 TADA 很审时度势地将游戏定价大幅降低到 2800 日元，以廉价版的标准来推销一部新作，从而一举点燃了玩家们的热情。

『妻みぐい』当年大卖 68000 本，而游戏的销售分成是按照比例而不是固定数额，因此 ALICE SOFT 同样赚得盆满钵满，乐不可支。黑田晶见当然功不可没，他设计的两个人妻水森千穗和莲间香苗各有特色，前者是 20 岁的未亡人，无比纯情，对亡夫念念不忘而导致郁郁寡欢，如此年轻的未亡人颠覆了不少玩家对寡妇先入为主的认识，她对亡夫的留恋也增添了玩家攻略的难度和乐趣。后者是标准的 31 岁熟女，结婚 8 年，家事万能，性格温顺的优质人妻，因为与丈夫性生活不和谐隐约表露出欲求不满。对于千穗的设定是略显羞涩和忧郁的美少妇，玩家所要做的是动之以情的介入千穗的生活，让她放下对亡夫的负罪感，然后成功推倒；而对于香苗，一个身材劲爆，欲求不满的熟女，玩家要体验的就是一种母性的施放，以及随之而来的激情澎湃的泄欲过程。作为一款调教类的作品，高 H 度、变装、丰富的体位和 PLAY 模式应有尽有，女角色设计深得人心，游戏售









价又这么体贴，而且还出自 ALICE SOFT 这样的大厂，完全没有不成功的理由，黑田也就这样一炮而红了。

2003 年 3 月，也就是时隔一年以后『妻みぐい 2』就火热上市了，力求巩固前作奠定的人气基础。本作同样大卖 45000 多套，在年度 TOP10 里榜上有名。之所以销量不如前作，可能是因为 TADA 错误估计了玩家的喜好，将前作的“遮羞布”扯掉了，导致引起了一部分玩家的反感。这层所谓的遮羞布其实就是纯爱与 NTR 之间的界限。从之前的介绍中不难看出，无论攻略千穗也好，攻略香苗也好都摆脱不了 NTR 的嫌疑，实际上一个是精神层面的，而一个是实实在在的肉体层面上的 NTR。那么到了续作里 NTR 就变得赤裸裸了起来，游戏类型也从之前的“新感觉治愈系人妻 AVG”改成了“新感觉 NTR 系人妻 AVG”，续作大部分角色与前作共通，最引人注目的是香苗已经改嫁前作主人公，改名为津崎香苗，设定也升级为 34 岁的两个孩子的妈，进化为人母熟女。

另一位女主角岸原遥是续作男主角的幼驯染，后来也嫁作他人妇。玩家要扮演的是一个月后就要出国留学，想利用这段宝贵时间在国内好好干上几炮的大学生，很不幸的是主人公的老大哥和前作主人公成为这一作里戴上绿帽子的苦主。去年刚刚 NTR 了他人妇，今年马上体验被人 NTR 的痛苦，这样高端前卫的设计所造成的微妙感觉显然刺痛了一部分玩家的神经，是导致游戏销量下降的原因。但平心而论黑田晶见的人设仍旧是极为成功的，尤其是人尽可夫的香苗这个角色，很明显是因为玩家极高的呼声而被保留下来的。她在道德伦理层面上的无节操没有影响其角色魅力的深入人心，甚至有人将其与『Kanon』中的秋子阿姨和『CLANNAD』中的早苗阿姨相提并论。单以游戏人气而言三部作品不相上下，只不过『妻みぐい』系列只拍过一套工口动画，无法与京阿尼的神力一较高下，所以随着时间的推移玩家对香苗的记忆便越来越淡了，但就在今年 3 月黑田在 pixiv 上发表了一张睽违 11 年重新绘制的香苗 CG，还是足以勾起很多老玩家美好的回忆。

黑田此后在 ALICE 的角色基本上就被固定了，04 年他参与开发了『ALICE 之馆 7』中的小游戏『鈴宮刑務娼館』，05 年的主打作『GALZOO』里也有他的戏份，画的都是熟女角色。

黑田在 ALICE 的最后一部原画 SOLO 作是 2006 年 8 月发售的『妻しぼり』，该作也被视为了“妻系列”的第三部作品。与前两作不同的是本作已经恢复了 8500 日元的正常售价，角色构成上也没有共通点，因为 TADA 已经从制作人的职位上卸任，新作脚本也交给外注写手 TAMAMI（宅腐兼修的重口味女性脚本家，『鬼畜眼镜』的作者）来试水，只保留了黑田的原画来继续招揽老玩家。『妻しぼり』的销量进一步下降到 30000 多本，不过保住了年度前十里的位置。其实玩家对游戏的评价普遍要高于系列的前两作，首先游戏的规模本来就要庞大得多，女主角和主要配角加起来有 6 人之多，形形色色的人母、人妻、准人妻、黄花大闺女选择面相当广，角色塑造基本上都很成功，前两作中褒贬不一的 NTR 元素在本作里也得到进一步强化，工口度也大幅提升，冲着黑田晶见笔下高 H 度 CG 而购买游戏的人想必占了大多数，剩下那些都是 NTR 作品爱好者。ALICE SOFT 深化产品线，拓宽细分市场的策略其实是很成功的。但 ALICE 在销量上高歌猛进的同时始终忽略团队内部建设的紧迫性，导致了员工流



失率始终居高不下。为了得到更好的个人发展空间，或者更直白地说为了不让公司的名气长期凌驾于个人名气之上，黑田晶见在『妻しぼり』发售后不久就选择离开了ALICE，干起了自由职业，笔名从ちょも山换成了黑田晶见——ALICE有明文规定，员工入社前使用的笔名不能续用，必须改名，此举令不少人反感，所以也有人反其道而行，在离职后马上更改笔名。他此后的经历证明了他的确是一个走到哪里就能红到哪里的人妻熟女万金油，他为5个游戏品牌画了5部不同的人妻题材作品，每一部都在特定的玩家群体里获得了不错的反响，其中包括『爱妻日记』、『WEDDING BLUE』这样专注于人妻NTR题材的作品，前者还曾经动画化并出过小说版。从实际结果上看，黑田的名气的确是不降反升了。

最后顺带一提，Karen的真实性别是男，而黑田晶见其实是女性，出乎意料吗？呵呵，之前跟各位开了个小玩笑。



转型期里的大浪淘沙 People Come People Go

从1997年到2000年的4年时间里，ALICE SOFT经历了一段高速发展期，每年平均发售新作在5部以上，这其中不乏销量相当喜人的作品，如97年的『ALICE之馆4・5・6』、『鬼畜王兰斯』和『かえるにょ・ぱにょ～ん』，98年的『ぱすてるチャイム』、『王道勇者』，99年的『DARCROWS』和『ママトト ~ a record of war ~』，00年的『See In 青』。这些作品的销量都达到了2万本以上，成功跻身年度销量前20，但从上文的介绍中不难看出，有些作品的品质与销量不相配，玩家买游戏好像买彩票的状况并没有发生本质性的改变，与90年代初相比最大的不同点可能就是ALICE统一了WINDOWS的操作平台，并开始一律采用CD-ROM作为介质。不幸买到粪作的玩家至少还有把游戏送人或者卖中古店的选择，换做以前一旦隔了个平台，游戏盘就完全无用武之地了，送人也没人要。以数量换市场份额的战略在2000年迎来了最高峰然后便开始了下滑，那一年美少女游戏业界的标志性事件是关西地区的后起之秀KEY社的大红大紫。

KEY社靠一部10万本销量的『AIR』独领风骚的现实让ALICE上下意识到空前的危机感，那一年KEY和Leaf瓜分了40%左右的市场份额，而ALICE的『DARCROWS』仅以36000本的成绩在TOP10上敬陪末座，讽刺的是这还是一部99年发售的游戏（但其总销量也高达9万多本）。TADA发现游戏开发的成本与利润已经无法成正比，于是痛定思痛决定放弃单纯数量战略，走深化细分市场的精准路线，翌年便出现了低价版的『妻みぐい』狂销6万多本（总销量也接近9万本）的神话。那一年ALICE另有『超昂天使』、『DALK外传』和『兰斯5D』三部作品跻身TOP20，4部新作全部上榜，不仅重新夺回了失落已久的年度销量冠军，更是一举达成了年度游戏总销量业界第一的宏伟目标。这样，ALICE SOFT新的经营策略就诞生了，对外缩短开发周期，年度大作精品和廉价小品游戏并举，以前发售过的游戏也重新再出廉价版，赚所有能赚的钱；对内精简臃肿的开发团队，淘汰实力不济的原画师和脚本写手，尽可能多的聘用外注人员，省所有能省的开支。

在这种指导思想下，又一个漫长的大浪淘沙的过程开始了。有些人被淘汰出局，有些人自愿选择离去，有些人留了下来，也有些人作为新鲜血液被补充了进来。



织音 Orion



在90年代末涌现的新人画师里，第三位要介绍的是ORION，也就是织音。织音在ALICE体制内是一个特别的存在，其特别之处在于他是一个万能勤杂工，上至游戏原画，下至声优配音，哪里需要救场哪里就有他的身影，一般而言这样的人虽然难堪大任，但一个公司里是缺少不了这种角色的。织音的初阵也是在94年的『斗神都市2』，当时他一人背负了怪物原画、CG制作、战斗效果渲染、游戏声优四种不同的职责，以一介新人而言的确是够耐操的。MIN-NARAKEN是很乐意将一个一罐万金油留在身边使唤的，所以后来大凡有MIN-NARAKEN的场合，都会让织音打个下手什么的。在1998年的



新作狂潮中，织音其实也捞到过一个原画 SOLO 的机会，他与とり合作了一部惊悚悬疑题材的 AVG『DiaboLiQuE』。其实这游戏在惊悚方面没什么建树，倒是给人留下了剧情重视的纯爱向作品的印象。不老不死、轮回转世、宿命姻缘，配上略显少女漫风格的文字和人设，给 ALICE 的玩家带去了全新的感觉，这在品牌创立以来的作品系谱中绝对是一次突破性的尝试。因为游戏的文笔和画功俱佳，所以在 Eroge 批评空间上难得的获得了平均分 79 分的高分，口碑远超同年的另几部游戏。只不过因为游戏的销量不算太弹眼落睛，导致 ALICE 没有下决心在同类题材上继续下功夫。

织音的表现还是可圈可点的，他的画风受 YUKIMI 影响较大，所以与 Karen、黑田晶见、おにぎりくん等人的画风完全不同。他采用的是小头身比的可爱画风，比较擅长画幼女体型的角色。在后期织音的画风发生过一次重大变更，眼睛的画法完全改变，在『大帝国』里他负责绘制人气角色德古志第三帝国的总统阿道夫・莉莎，对比游戏其他角色会发现莉莎的瞳孔是白色而不是黑色的，但这样的设计在织音的其他画作里并没有出现过，或许可以理解为『大帝国』的特殊设定。但即便抛开眼睛画法的特殊要求，织音的风格与同期的几位师兄弟们相比也是有着显著不同点，可能最直观的一点就是他是个坚定的萝莉党，别忘了织音是 YUKIMI 的追随者。后者在设计具有开天辟地意义的『兰斯』初代人设时就已经把自己的审美和理念灌输在内了，比如席尔的设定就是个 20 岁的成年女性，可在游戏里看起来顶多 15、6 岁。

对比后来『鬼畜王兰斯』里的女儿莉塞特、『战国兰斯』中的织田香这些标准幼女角色，席尔倒真不像是个年长好几倍的“大妈”。多年以来随着人员的更迭，席尔的画师换了人，而且年龄也会随着游戏的深入发展而增长，但作为系列作的招牌女主角，席尔的形象却一直没有大的变动，后来甚至为此打出了“身体停止生长”这样的无赖设定。这不能不说是对 YUKIMI 时代传统的一种尊重，和对这位并不显山露水的萝莉控先驱的怀念。请不要火星到认为追捧萝莉是当代人的专利，日本最著名的萝莉裸体写真几乎都是上世纪 80 年代『儿童卖春法』出台以前拍摄的，况且萝莉党心目中的神作『洛丽塔』更是早在 60 年代就已经风靡日本了。而 80 年代萝莉文化曾风靡一时，YUKIMI 受此文化的熏陶后成为布道者也丝毫不会让人感到奇怪。尽管 YUKIMI 在『鬼畜王兰斯』时已经交班，MIN-NARAKEN 和むつみまさと及他们的后继者都不是萝莉党，但别忘了织音的存在，他可是一直留在兰斯系列的原画阵中直到今天的，席尔和莉塞特的细胞里也混入了织音的“基因”。如果说 YUKIMI 是半路出走，无奈抛下“亲生女儿”的生母的话，那么坚持着 YUKIMI 的风格一路注视着角色成长的织音便是他们的养父了，而这位养父的最大特点除了一专多能以外恐怕就是低调。其实自 2002 年兰斯系列的第 5 部正统续作『兰斯 5D』开始，织音就已经全面接管了整个系列的原画工作，而且是完全独占的，这是织音职业生涯中的最高光时刻，之后包括『兰斯 VI』、『战国兰斯』和『兰斯 QUEST』都出自其一人之手，有些玩家可能会感叹自己明明在游戏中看到了好几种风格的人设，这只能感叹织音的悟性实在太强，早已经揣摩出其他几位同僚画风中的特点，稍加模仿便小有成就，不愧是 YUKIMI 大神的嫡传弟子。在大多数玩家心目中，织音才是仅次于 MIN-NARAKEN 的 ALICE 原画第二把手。



はぎやまさかげ

Sakage Hagiyama

在本文着重介绍的画师里，はぎやまさかげ是最晚加入 ALICE SOFT 团队的，时间是在 2005 年，はぎやまさかげ是他到来以前使用的笔名，现在他的笔名简单易记——月饼。在他还叫はぎやまさかげ时，他曾是一个小有名气的同人创作者，经营着一个名为“Fountain's Square”的社团，ALICE 重用同人画手的情况



是相当罕见的，因为很多不能为人道的原因，ALICE 对同人创作始终抱有敌视的态度，从“敌人”阵营里挖人的事 ALICE 是不屑去做的，但真正有趣的地方在于这个はぎやまさかげ还真是从竞争对手那里捞来的，而这个竞争对手是同样敌视同人创作的 Leaf 社。

早先 Fountain's Square 在 1998 年同人出道的时候其实并不像维基百科上写得那样是个专注于“东鸠”（To heart）本创作的社团，而是一个典型的根据市面上的热门作品调整创作方向，从 Galgame 到动画什么都画的投机客。诚然はぎやまさかげ也创作过包括『痕』、『Toheart』、『漫画同人会』在内的一批 Leaf 社作品的同人，但此人被 Leaf 招揽其实纯属偶然。99 年时受到 Leaf 东京开发室的开张，以及高桥龙也和水无月彻这对好基友陷入低迷期的影响，Leaf 大阪本部的游戏开发事业在一段时间内曾处于混沌状态，这不仅表现在新作企画屡屡遭弃，也表现在对新招募的员工缺乏理性的认识上。当时让高桥极为器重的两个新人就是有望接替他和水无月的椎原旬和はぎやまさかげ，可惜两个不争气的阿斗联手将两人的处子秀『まじかる☆アンティーク』给搞砸了。提到这部题材略显奇葩的游戏，跟以前某位大大在文章里写到的略有出入的是，将游戏舞台设为古董店其实是はぎやまさかげ的主意，而要求游戏被做成 SLG 模拟经营 +AVG 恋爱冒险双管齐下的方针是公司高层的建议与椎原旬和はぎやまさかげ挖空心思的构想相融合之后的奇美拉。当然游戏的下场是可想而知的，结果就跪在了椎原旬完全玩脱了的脚本上，发售后可以用恶评如潮来形容。椎原旬是罪魁祸首，与他搭档并提供建议的はぎやまさかげ自然也难辞其咎，于是在不快的氛围中很快被 Leaf 给扫地出门了。

但 ALICE 其实并没有马上将这位邻居的弃将收入帐下，毕竟玩家尚未平复的情绪始终是一个负面因素，所以后来はぎやまさかげ流落到了东京，在一个叫 aias 的品牌待了一段，做过一部名为『STAIRS ~ 夏のちょっと前 ~』的作品，可惜好景不长该品牌只经营了短短一年就宣告破产倒闭。带着“不祥”标签的はぎやまさかげ就这样很快第二次失业了，无奈只能回大阪继续靠卖同人本混日子，这时候不走寻常路的 ALICE SOFT 向他伸出了橄榄枝。

在回忆自己是如何通过 ALICE 面试时，はぎやまさかげ笑称他告诉面试官他想从事 Galgame 原画最大的原因是“可以一边愉快地在粉红色的奶头上打高光一边心安理得地领着薪水”。遣词造句固然简单粗暴倒也不失为大实话，如果笔者是面试官多半也会直接拍板收了他。



就这样改名月饼后先是被收入『GALZOO』的制作组里回炉磨练，因为该作的性质是一部类似劣化的“ALICE 全明星”的大杂烩游戏，收录了一大批兰斯和斗神都市系列里的魔物和二三线角色，由 MIN-NARAKEN、むつみまさと、ちょも山和织音这四位当时的“四大天王”来坐镇原画，月饼只是一个敬陪末在的小配角，被分到了两个角色。后来ちょも山离任，むつ





みまさと也转成了外注，才为月饼的上位创造了条件，在07年的『お嬢様をいいなりにするゲーム』和09年的『ぱにしゅ！～おっぱいの消えた王国～』两作里都捞到了原画SOLO的机会，2011年的主打作『大帝国』和巫女育成战斗题材的『しゃーまんずさんくちゅあり 巫女の圣域』里也都有露脸。不过平心而论，由于月饼是少数非ALICE嫡系培养的主力原画师，其画风的协调度是略显不足的，而且他以前以画包子脸起家，这几年却刻意改变画风来迎合ALICE的需求，以目前尚未完全定型的不成熟画风而言，也是够不上ALICE第一集团水准的，所以此人的表现还留待日后多加观察。





越滔越帅的原画团队及外注画师的兴起
About The Last Decade

要研究ALICE SOFT作画团队构成的更迭，1999-2005年的这段时间正是一个关键时期。ALICE的产量在1999年迎来了历史最高峰，全年发售的独立作品达到7部，以MIN-NARAKEN和むつみまさと为首的原画组在全员上阵的情况下，不得不从CG团队里抽调了K、えびちり、ちーぼう等人临时补充进原画组，这种不负责任粗制滥造的结果就是7部新作的浩荡阵势居然败给了Elf一部重制版的『Words Worth』。『DARCROWS』和『ママトト』分别以5万6和4万7的成绩屈居年度TOP10的第2和第4位，其他5部作品则名落孙山。次年产量锐减后情况也未有好转，只有MIN-NARAKEN的『See In 青』成绩尚可，ALICE高层从中得出一个信号那就是玩家对新原画师的接受程度不高，原画团队亟需精简消肿，于是部分突击提拔的原画师被降格并发还原处。但这一决策的正确性在次年就遭受了质疑，因为『大悪司』、『夜が来る！』和『Only you』三部仅有的新作都获得了销量长虹，新人Karen、ONIX、织音、ちょも山等人的表现甚是抢眼，游戏销量回升无非是证明了此前以数量取胜的策略是失败的。2002年ALICE的游戏继续大卖特卖，『妻みぐい』夺回了失落已久的年度销量冠军，『超昂天使』、『DALK外传』和『兰斯5D』也都卖过了3万本，一片歌舞升平的气象又重回ALICE社内部，但此时却有人选择离开公司，这样一来当2003年ALICE打算加大产量时发现原画师反而不够用了，结果填补Karen离去后空缺的是外注画师CARNELIAN，这便成为外注画师兴起的一个发端。

『NightDemon－梦鬼－』是C姐与ALICE



唯一的一次合作，却因为将将卖过1万本的奇差销量而险些成为黑历史。事实上那一年ALICE试图转型的两部剧情重视型的猎奇题材新作（另一部是MIN-NARAKEN原画的『シェル・クレイル』）都表现不佳。尽管最终问题是出在了脚本上，但ALICE高层又开始在画师的问题上迷茫了。04年他们只推出了两款完全新作和一张FD，『兰斯VI』勉强跻身年度销量榜第10位，『ALICE之馆7』和MIN-NARAKEN独占原画的『魔女の赎罪』销量都在两万多本，颓势似乎已无法挽回，此时ALICE的原画团队再次萎缩到了极点，全年只主推一两位主力原画师，其他人只在大杂烩作品中凑热闹，外注画师则暂时无人问津了。05-06年情况基本相似，领命出阵的おにぎりくん、むつみまさと、ちょも山和织音三人都有不俗的斩获，『ぱすて



るチャイム Continue』两作合计销量 6 万多本，むつみまさと的廉价学园物『よくばりサボテン』和ちょも山的人妻三部曲第三部『妻しぼり』都卖了 3 万套，而织音的『战国兰斯』更是以 6 万 3000 本的成绩再夺 2006 年的销量冠军，主力画师开启 SOLO 模式的营销手段再次被证明是行之有效的。

然而 2007 年 ALICE 却一反常态地雪藏了全部主力原画师，聘用外注画师トモセシュンサク来绘制“学园 ADV”系列的最后一作『だぶる先生らいふっ』，结果水土不服的新作只卖出了 1 万多本，远低于公司的预期，トモセシュンサク便被无情地扫地出门。与当年 C 姐被弃后发奋努力自创品牌 ORBIT 一样，トモセシュンサク的旅程也未就此终结，很快他就在 AB2 社找到了自己的天地，一年以后就以一部『晓之护卫』证明了自己的价值。同样也在 07 年，前文介绍过的月饼以外得到了上位机会，只可惜他的女教师拔作『お嬢様をいいなりにするゲーム』销量暴死，名列圈外。

2008 年，ALICE 的用人策略开始变得越发迷乱起来。年头和年末的两部主打作『超昂闪忍』和『斗神都市 3』分别由おにぎりくん和以 MIN-NARAKEN 为首的三大老画师领衔，结果得到了天差地别的口碑评价。身为拔作的『超昂闪忍』大受好评，而作为优质招牌作斗神都市系列时隔 14 年的正统续作的『斗神都市 3』则招来了大量来自玩家的无情抨击，其中较为集中的评价就指出游戏不合时代潮流的操作方式和让人感觉不到新意的人设画风，很显然几位老画师里是有人该到了说再见的时候了，但意料之外情理之中的是，最后走的人是むつみまさと而不是 MIN-NARAKEN，这可能多半因为他在 ALICE 最后一次 SOLO 作品，14 年前『AmbivalenZ』的续作『AliveZ』的销量也不幸大暴死，导致公司对他失去了耐性。08 年的特殊时刻属于一个叫 QP:flapper 的绘画组合，他们被委以一部叫『エドランゼ』的小品游戏的外包原画工作，游戏虽然短得让人误以为是特典，但典型 ALICE 式的幽默调侃风格还是让不少玩家找到了 G 点高潮的感觉，所以反而没有因为篇幅过短而遭来太多的恶评。让人有点哭笑不得的是这个 QP:flapper 居然也是 Leaf 社的弃将，但与“罪大恶极”的月饼同学不同的是，Leaf 后来又把他们请了回去担任『星の王子くん』的人设，两位主创小原トメ太和さくら小春倒也不满足画原画，后来纷纷跳出框框积极向时髦的轻小说插画靠拢，两人的代表作『MM』还曾经动画化过。



2009 和 10 年是 ALICE SOFT 原画组万马齐喑的一年，月饼、えびちり、鱼介这些三线画师被捧上了一线的地位，而『僕だけの保健室』和『ももいろガーディアン』两部低成本游戏分别聘请了 Maruto! 和うろたん两位外注画师担任原画，两人名气有限，加上游戏卖点不足，结果销量都落到了圈外，只有织音执笔的 FD『ALICE2010』表现最好，挤进了年度 TOP10。2011 年 ALICE 蓄力已久的两部大作『大帝国』和『兰斯 QUEST』连续发售，原画方面可谓精英尽出，仅『大帝国』一部游戏就调用了包括已经离职的むつみまさと在内的 7 位主要原画师，可以说涵盖了 ALICE 最近 20 年来的原画精华，但玩家的反响仍然显得无比微妙，游戏销量不

仅完败于 AB2、feng、BaseSon 三大萌系厂商的联手夹击，就连拿手的地域压制型 SLG 的游戏类型也遭到了批判和质疑。无独有偶的是『兰斯 QUEST』也因为赶工造成的诚意不足而遭遇销量滑铁卢，不得不在 2012 年 2 月紧急推出资料篇来堵住玩家的嘴。整个 2012 年 ALICE 索性放弃原有阵地，大胆进军不熟悉的手机游戏领域，将老态龙钟的『ATLACH=NACHA』搬上安卓平台，让人无言以对。正规的 PC 平台新作只有一部高 H 度的 NTR 熟女拔作『母娘乱馆』，按照以往经验来看这部作品的原画铁定应该由黑田晶见来执笔，可惜此人已经早一步离开 ALICE，结果人选就换成了万年不倒的 MIN-NARAKEN，可能连后者都想不到自己在 ALICE 独领风骚十多年，竟然还有迫于无奈改画拔作的一天吧。

今年的 ALICE SOFT 略有复兴的迹象，上半年已经公布了两部新作，可惜おにぎりくん和月饼强强联手（好吧，这种程度的原画已经算得上 ALICE 为数不多的强者了）的『パステルチャイム3 バインドシーカー』口碑仍然不佳，而 6 月发售的新作『どらぺこ！』聘请因『闪乱神乐』而爆红的八重樫南作为外注原画师，看来也是想借后者的名气来搏一搏眼球度。以上种种不禁令人感叹对于原画阵容极为失败的调整策略导致了现在 ALICE 的原画阵容看似庞大（本社职员和外注画师加起来仍有 10 人左右），却已经找不出几个实力和号召力兼备的强者了，再过几年他们大概会后悔没有早点让 MIN-NARAKEN 退居二线，而轻易放跑了像トモセシュンサク、QP:flapper 这样的优秀人才。



不振的同人事业
The 同人 Doujin Works

最后笔者来简单聊聊 ALICE SOFT 原画师们的同人活动来作为这篇系列专题的结语。首先笔者要强调的是 ALICE 和他们的邻居 Leaf 对待同人创作的态度并不是“禁止”，而是“不提倡”，但两家公司采取消极态度的原因各有来历。Leaf 因为搞砸过现实版的“Comic Party”，对同人展谈虎色变所以不提倡员工搞同人。而 ALICE 则是因为 MIN-NARAKEN 等人的一些鲁莽行为导致公司声誉受损而决定限制同人创作的。具体情况因为资料不足而无法给出一个绝对可信的官方说法，据传闻可能是因为 2000 年冬季场的 Comiket（C59）上，想带小弟おにぎりくん见见世面，顺便在 TADA 面前炫耀一番的 MIN-NARAKEN 不慎玩脱了，他的社团 F4-COMPANY 和おにぎりくん的社团斩鬼楼（那次是斩鬼楼的初阵，发表了同人处女作『Poison tiLt VERSION ZERO』）都没有申请足够大的摊位，而且印制的同人本数量严重不足，结果导致了哄抢事件，还造成了人员受伤。会后两人的同人志被转卖屋大肆炒作，读者愤怒的矛头自然要直指两位当事人和 ALICE 社，所以社长一怒之下就效仿 Leaf 下达了“画本参展可以，但只能现场摆摊，不得动用书店通贩渠道，发生任何问题由个人承担与公司无关”的禁令。

ALICE 大多数在任或者前任原画师，以及他们聘用过的外注画师都有自己的同人社团，除了之前介绍过的三大名团中的 F4-COMPANY 和斩鬼楼，むつみまさと的琴乃社，Karen 的すなば薬局，はぎやまさかげ的 Fountain’s square，还有三大名团之一的ちょも山的大豆小豆。外注画师方面，C 姐的 CARNELIAN、トモセシュンサク的无限轨道以及 QP:flapper 就不赘述了，うろたん的社团名为うろぴょん☆，也是一家值得关注的老牌同人社团。▲







宿命之胧荆棘之路
TOKITOWA AND JRPG MATTERS
——『时间与永远』与 JRPG 那些事儿
■文 / 憨特菜 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 /ASKI

记得2012年初『时间与永远』这款原创JRPG（日式角色扮演游戏）公布的时候，就因其自身的卖点吸引了大批JRPG玩家的目光，有的人甚至惊呼“JRPG这下又有救了”云云。制作方Imageepoch近年来一直致力于所谓拯救JRPG的“JRPG Project”，『时间与永远』也被其列为了其中的一个环节来宣传。时至今日，游戏的话题性和讨论都已逐渐退却，相关的评测以及分析也逐渐趋于理性。那么这款作品究竟是不是像众人想象的那样真正成为了拯救JRPG市场的旗帜，以及由此反映出的JRPG的现状和发展前景就是这次笔者想和各位探讨的主要问题。当然，在此之前，请允许笔者先从JRPG市场的衰落谈起。



JRPG？不能承受之重
THE WEIGHT OF JRPG'DUTY

曾几何时，JRPG一直被人们视作日本游戏市场桂冠上一颗璀璨的明珠。经历过上个世纪80、90年代的玩家一定还记得当时JRPG繁荣昌盛的图景。JRPG为什么有着这么大的魅力，引得无数人为之疯狂？依笔者的理解，这和JRPG能够带给玩家丰富的游戏感受，全方位多角度的游戏体验有着密切的关系。

早期的JRPG的临场感绝不可能和当今次世代的作品相提并论，但是画面、情节、系统养成、战斗等诸多环节的雏形在当年都已经齐备。对于玩家来说，花同样的钱可以获得当初看来数倍于其他游戏类型的体验，这从一开始就已经给人以一种“少花钱多办事”的美妙感受。虽然现在随着计算机技术的突飞猛进，JRPG已经发生了翻天覆地的变化，但是画面、剧情、系统、包括音声等环节依旧是构成一款JRPG最基础最核心的要素。JRPG从诞生的那一刻起，就凭借着其极高的完成度和带给玩家的多重体验而在游戏市场迅速立稳了脚跟并且成为了游戏市场的翘楚，玩家自然也对这一游戏类型提出了更高程度的要求——而这又恰恰成为了导致JRPG在本世纪初迅速衰落的原因之一。

当今JRPG的衰落，也是日本游戏市场在全球范围内没落的副产物。我们所处的这个时代，是一个娱乐手段和产品多元化的时代。用句业内人士的玩笑话，20年前游戏盯着CU（核心玩家）转，10年前盯着LU（轻度或娱乐型玩家）转，现在恐怕连NU（非玩家）都不能放过了。而家用机平台最核心的JRPG更是如此。受制于日本计算机软件技术逐渐落后于欧美、新世代游戏开发成本的增加、周期的延长这诸多因素的限制，如今的JRPG早就没有了当年世人瞩目的光环。与此同时，玩家的口味也是随着游戏产业的发展而日益水涨船高的，一款游戏的主要元素里哪怕有一丁点疏漏或者照顾不周，十有八九会成为这款游戏的短板，自然而然，需要在多方面有所表现的JRPG更是最容易受到抨击的类型。对比一下20多年来游戏销量的统计表，90年代一款JRPG没有初动50万的销量，那压根算不上一线大作。而今即使是JRPG相对丰富的PS3平台，首周销量能过10万的JRPG两只手都数的过来。更加悲剧的是，一些游戏大厂都纷纷将自己的JRPG品牌束之高阁，使得上个世纪末那种百花齐放的盛况成为了玩家心中永远的记忆。

现在活跃于JRPG舞台的，除了SE、NBGI这些为数不多的一线厂商外，就仅有GUST、日本一、Falcom这些并不太知名的二线厂商在进行着殊死拼搏。但是面向市场人群的单一性以及本身影响力的限制使得这些厂商来挑起JRPG的大梁显得非常不现实。而在这些勤恳的奋斗者中间，『时间与永远』的制作公司Imageepoch是一个特别的存在。

Imageepoch？何许人也
WHAT'S THE FUCK OF

Imageepoch这家公司可谓名不见经传，正式成立的年代也是本世代家用机刚刚开始登



场亮相的 2005 年 6 月，自然是不能和那些有着悠久历史的所谓 JRPG 一线大厂相比，而且可能是自社实力的问题，一直以来游戏的发行都是交由其他公司代为完成的。对于国内的玩家来说，真正开始了解这家公司的作品恐怕主要还是其后来在 PSP 平台推出的一系列动漫改编类游戏，比如『Fate/EXTRA』系列和『黑岩射手游戏版』。能被大包大揽动漫改编游戏的 NBGI 所眷顾而成为这类热门题材的开发者，这确实是一件幸运的事。

这家公司的确并无所谓的大作，但在过去的作品中玩家们至少还是找到了不少让人惊喜的元素，看似可以当做并非空喊口号的佐证。比如『弧光之源』采用传统的 SLG 形式融入了把妹等时髦要素，并且请到当时最具话题性的 CV 平野绫等人；由 Capcom 发行的 PSP 游戏『最后的战士』巧妙地找到了卡婊招牌画师吉川達哉，让已是昨日黄花的『龙战士』系列 FANS 做了一次美梦；『第七神龙』又请到刚刚打造了人气迷宫 RPG 系列『世界树的迷宫』的制作人新纳一哉；PSP 的『クリミナルガールズ』则以迥异的人设和世界观吸引了玩家的目光……除了这些，音乐方面的话题阵容更是 Imageepoch 的特色，从『弧光之源』开始我们已经先后看到光田康典，下村阳子，古代祐三等业内著名作曲家都曾出现在制作名单上。坦白地说，Imageepoch 制作的游戏还是有一定素质（千华表示喜欢『最后的战士』和『第七神龙』系列），但若完全相信官方的宣传，或抱有太大希望，最后必然是失望占多数。随着这样的经历增加，Imageepoch 依靠炒作和噱头致胜的印象就变得更明显了。特别是在 2012 年初，这家公司还打着“拯救 JRPG”的口号先后推出了『最后约定的物语』、『灵魂触发者』两款传统 RPG 类型的 PSP 游戏，受到这个口号吸引而去尝试游戏并大骂坑爹的 RPG 爱好者一定不止笔者一个人。最近笔者在与友人谈起这家公司的时候，“Imageepoch 趁着 JRPG 日渐式微而想趁机捞一把”这个说法倒是很让人信服。

好了，现在大家都知道 Imageepoch 这家公司其实并不是很靠谱了，那么这款各种噱头满天飞，时髦值爆表的『时间与永远』又怎样呢？我们先看看游戏介绍。



Luminous Art

wonderful？『时间与永远』初步信息

BASIC INFORMATION

首先是剧情和设定。

『时间与永远』讲的是一个关于轮回与穿越的故事。这题材放到眼下基本是各类媒体玩烂了的东西，尽管从官方说明书上看还算有模有样：故事的舞台卡姆扎王国，在称霸大陆的历史上有着被称为骑士王的年轻王子与有魔法力量的公主结婚的习俗。此刻，正在举行王子与公主的结婚典礼的大圣堂却发生了一场袭击事件，王子为救公主而负伤生命垂危。为了解救王子，公主决定使用祖传禁忌的时间魔法返回过去……



女主角——公主的一个身体里拥有 Toki 和 Towa 两个性格不同的人格，剧情会在人格的不停切换中展开，游戏标题『时间与永远』也正是指代“Toki and Towa”两个人格的一语双关。游戏中玩家需要操作她们在王国各处探索寻找解救王子的方法，除了在迷宫里探险，完成故事主线和解决大量支线之外，还有在据点里有一个与 NPC（公主的闺蜜们）交流聊天的“茶话会模式”，此外，游戏中满足特别条件还可以触发各种杀必死事件，以满足阿宅们的需求。



人物简介
CHARACTERS

主人公
年龄：16岁
CV：代永翼
卡姆扎王国骑士（名字可自定义，默认为Zack），在与Toki的结婚典礼中途受到袭击重伤，生命垂危之际，其灵魂附身到了Toki的宠物龙身上，从而和toki等人开始了拯救自己的旅途。

Toki
年龄：16岁
CV：花泽香菜
卡姆扎王国的公主，主人公的未婚妻。为了拯救重伤的主人公使用了皇家秘传的时间魔法返回过去改变命运，此外因持有名为duel soul的力量而在体内寄宿着另外一个人格。

Towa
年龄：16岁
CV：喜多村英梨
与Toki共用一个身体的另一人格，性格很强势但有时又显得不够率直。

Regio
CV：ゆかな
贵族千金出身，是主角们的青梅竹马。拥有神奇的魔法。


Wede
CV：能登麻美子
主角的朋友，兼结婚典礼的司仪。对于主角一直很关心。
Enda
CV：悠木碧
男女主角的挚友。性格天真烂漫，偶尔喜欢犯一犯花痴。据说暗恋Becote。
Becote
CV：杉田智和
据说是暗杀者公会的头目，初次袭击婚礼新人的当事人。当主角们回到六个月前与他见面的时候，得到的却是极富冲击性的事实……对女主角抱有好感，却经常被附身宠物龙的主角欺负……
Makimona
CV：远藤绫
主人公与公主结婚之前的一段时间，对公主做出警告的占卜师。她除了占卜以外似乎还从事着许许多多的副业，也曾成为了主角数度遭袭的策划者之一。那么她屡次袭击主角的理由究竟是……



Imageepoch 擅长的噱头和炒作在『时间与永远』中全面升级。老牌音乐制作人古代祐三再次出击；人设则是由西尾维新的物语系列插画而被国内读者广泛熟悉的台湾漫画家VOFAN；CV 方面更是华丽到掉渣：这次主要的角色虽然并不多，但是像花泽香菜、喜多村英梨、悠木碧、能登麻美子、杉田智和等等都是各位耳熟能详的名字。可以说这样豪华的“包装”就在先期赚足了玩家的目光。当然，在外包装上最华丽的一点，还是在全程 HD 动画这样的字眼上。

HD animation？理想与现实的差距

DISTANCE BETWEEN IDEAL AND REALITY

『时间与永远』最初公布的时候，官方就赫然打出了“全高清动画 RPG”的噱头，整个日本家用机游戏领域一片哗然，更何况这么响亮的口号居然是出自一个默默无闻的小字辈企业的确有些让人不可思议。从此后不久推出的首个 PV 来看，官方也确实没有食言，玩家看到的游戏实际流程中不论是主要角色还是 NPC 都是采用了近似手绘动画的风格。可以说，就是数次公开影像，彻底击中了不少 JRPG 爱好者们的命门，玩家日益被吊足了的胃口很快就把 Imageepoch 推上了风口浪尖。

众所周知，2D 动画因其本身的特性无法做到 3D 动画那种即时动态的观看体验，多年以来很多厂商依旧是以 2D 点阵图来解决问题。当然也有一些厂商采用了比较讨巧的做法来取长补短，比如世嘉在『樱大战 3』的开场动画中使用的 2D 与 3D 融合的技术，以 NBGI 为代表的动画渲染技术，乃至现在流行的 Live2D 技术（即所谓动态立绘）等等。不过像 Imageepoch 这样还原 2D 手绘动画彻底融入游戏画面，的确是家用机领域前所未有的尝试。

『时间与永远』最初给人的印象就是过场动画虽然也存在，不过和人物的实际画面算是基本吻合，不论是对话过程中还是移动战斗过程中的 2D 动画的表现确实没有什么崩坏。一些 3D 动画中才有的人物的小动作和过分夸张的演出效果，因为 2D 化的原因变得比较“干净”，丝毫没有过度倾向，这些都是值得称赞的地方。而敌人也使用 2D 效果来制作也使得整个游戏的动态方面达到了统一。

但这只是停留在表面或者说初步的感受，真正在画面方面存在哪些问题还得实际玩过才知道。首先就是画面的流畅度问题，在游戏当中为了这种流畅性，要么需要足够的帧数，要么干脆就像 GALGAME 或者很多二线厂商采用的人物立绘加静态背景的做法，而要让画面动起来，要求就更高了。

很遗憾的是『时间与永远』带给玩家的感觉是非常僵硬的动态效果。可能是成本的缘故，即使是女主角的动作都少得可怜。比如茶会模式下 Toki 和 Towa 都只有三组动作的循环变化，其他时间一概用静帧解决，这就不得不叫人怀疑厂商究竟是诚意不足还是工期太紧。Imageepoch 也没有解决好 2D 人物在运镜过程中的立体感问题，比如在冒险模式下转换视角的情况下最为明显，此时的人物就好像一张贴图贴在背景上一样——尽管游戏为了扬长避短采用了第一人称移动的方式，但是人物与场景的割裂感依旧十分明显。此外 2D 人物与 3D 背景的结合也不是很好，人物在地图移动像走太空步一样，走路的帧数不足而又缺乏变化甚至令人感觉人物移动的速度和背景运动的速度基本无法同步。





♪『Rewind』May J.

Experiment？一个人的战斗

ONE PERSON'S FIGHT

相对于画面一开始的惊艳和发售后实际效果带给玩家的大幅落差，游戏系统从一开始公布 PV 倒是令几乎所有玩家大跌眼镜。不少人看完之后直接大呼坑爹绝不吃螃蟹云云，搞的各大日游论坛鸡飞狗跳。现在看来这种反弹主要还是基于游戏战斗的恶劣表现，也就是前面提到的画面问题——那种简陋的动作放到了以演出和爽快感为第一要义的战斗系统中，实在是叫人忍无可忍。尽管游戏存在二重人格的设定，尽管那个在战斗中的存在感堪比阿卡林的男主变成的某宠物确实也能帮上一点小忙，但总的来说，这个游戏就是个“一个人的 RPG”。似乎 Imageepoch 一直对这种系统情有独钟，其开发的『最后的战士』『黑岩』都是这类。不客气的说，这种模式就是目前手机平台大型其道的 RPG 的形式，这就很不得不让人联系到『时间与永远』到底是否和当初宣传的大作身份相衬。不过游戏毕竟不是用来看的，如果实际体验的感受高于视觉冲击力的话这款游戏其实还是很有希望的，那么事实究竟是不是如此呢？

先从游戏的养成系统谈起。游戏的主角存在 Toki 和 Towa 两个人格，这两个人格有着不同的能力侧重，技能、装备以及好感度也是截然分开的，好感度的高低则直接决定游戏的结局……到这里似乎还是比较中规中矩的设计，和剧情的需要也算是关系密切。但是在如何处理这个系统运用的问题上，官方的一些做法就有

点叫人看不懂了。比如说这个二重人格系统既然存在，那么肯定就要涉及到如何转换的问题。对于见多识广的玩家来说，大多想到的都是要么随意切换，要么固定剧情切换。可是 Imageepoch 偏偏不走寻常路，搞出来了一个“人物升级切换”，假设玩家 Lv1 的时候是 Toki，升级到 Lv2 的时候就自动换成 Towa，再升级又变成 Toki……以此类推。虽然游戏中也存在着能够自由切换人格的道具，但那种道具属于珍稀道具类，仅能从有限的几个宝箱里获得，还不能交易。游戏又偏偏在部分个人剧情的触发上对人格加以限制，一些收集要素比如便当收集要素也是两个人格分开，战斗中能否提升好感度、提升多少又都是完全随机……这就造成了玩家用也不是，不用也不是，触发剧情之前还得盘算着“接下来我到底用哪个人格合适”、“这阶段用这人格会不会漏下什么情节”之类的，道具不足又只能刷经验等升级。

如果说这个系统还不算奇葩的话，那么由人格转换系统衍生而来的职业技能树系统就真的令笔者对制作人员的思维产生怀疑了。技能树系统不是什么新鲜玩意，很多游戏都有。通常的做法是要求玩家获得相应的点数，到达某个需要的点数就可以去开启对应的职业解锁技能——到这里，『时间与永远』的技能树系统和前面说的都完全一样。但神奇的是开启这项职业以后，却不能马上装备职业里的技能，一定要等到切换两次人格以后才行！假设玩家在 Toki 的人格下习得的职业为 A，那么想装备 A 职业的技能就要等到升级为 Towa 以后再升级回到 Toki 的时候才能行。老实说笔者是真心不懂把个技能搞的这么麻烦的意义何在。zealer.com 的老大王自如曾经说过，一个好的交互带给用户的，就是你的第一反应是它在哪里出现，它就会在哪出现。玩家多年以来的积累，已经潜移默化形成了一些游戏要素的思维习惯，你非要在这里标新立异，那就纯粹是跟玩家对着干。这种不友好的感受其实贯穿了整个游戏的各个方面，比如主线剧情不能随意暂停，主观视角移动造成的眩晕感，频繁遇敌导致遇敌槽形同虚设等等。

拜这“一人战斗”的系统所赐，『时间与永远』摆脱了以往站桩指令式 JRPG 带给人的种种不悦。刨除没有任何冷却时间惩罚的道具使用，战斗全程实时进行。主角动作大致有这么几个：远近程攻击，横向闪避，纵向移动，防御……全部都是动作性而非指令式。这其中闪避是最重要的操作之一，因为敌人的各种攻击都是有先兆和规律的，某些攻击瞬间主角头上还会闪现惊叹号与音效，如能熟记敌人的攻击规律无伤结束战斗并不难，因此初期接触战斗给玩家的感受还是蛮有战略性。而战斗演出里时不时使用的模糊对焦等特效也一定程度掩盖了动作僵硬单调的不足。不过，这也仅仅是最初几个小时体验的效果，随着游戏进程的深入你就会发现敌人的攻击套路其实非常单调。偏偏这个游戏怪物的数量还极少，大多都是只换身皮色完事，结果只要是那种仅仅换个颜色的某一类怪物，攻击的手段和规律就基本一致，无非是不同技能使用顺序的区别，于是玩家就只要很机械的操作，闪避的乐趣丧失殆尽也就成了时间问题。

像这种自己拆自己台的情况还不止一例：游戏本身存在着等级压制的概念，不过在这里可以说是彻底的碾压。玩家如果比怪物高个 5 级左右，那么除了魔法攻击以外任何攻击都绝对不会给玩家造成伤害，所谓闪避流也就成了摆设。攻击手段又极不平衡，魔法的攻击力几乎可以甩物理攻击十条大街。初玩的时候经常能看到玩家抱怨女主角攻击太弱太费时间，这时候翻遍各大论坛的







心得，多数都会说“请熬到 9 级，学会魔法了就轻松多了”吐槽的就是这个事情，等到主角学习了时间魔法以后虐怪更是如同切菜一般。

更令人发指的还有这个游戏的手感。手感是一个很模糊的概念，通常都分成三个方面描述——受伤硬直，攻击判定，音效。『时间与永远』的怪物几乎没有什么受创硬直的设计，大多数情况都是你打你的我打我的，音效非常简陋就像是捅破纸片的声音，不论什么样的攻击判定都是一个点，显得很没有诚意。这样游戏就造就了一批像某吸血鬼种族那样极其恶心的敌人。它们任你用什么方法攻击，就只会不停的出刀出刀出刀……偶尔有一招硬直大的招式蹭几下血后就变身恶鬼，攻击频率更加疯狂，但是玩家等级一旦上去了，这些攻击又都成了零伤害——这时候你再去回顾游戏的所谓战略性，估计骂娘的心都有了。

尽管笔者用了很大的篇幅来吐槽『时间与永远』的种种不人性化和欠考虑的设计，但并不是说这款游戏的系统就不堪到那种地步。这款游戏很多细节还是做得比较贴心的，比如明确的任务副本提示，需要刷怪的甚至在地图上标注出高概率的区域，瞬移等方便的移动手段等等。只能说游玩的感受实在和预期效果有相当的落差，Fami 通所打出的 32 分金殿堂成绩也值得商榷，前面提到的那些问题虽说不是什么致命伤，但是做产品就是做细节，小的问题积少成多也能变成大麻烦。

Tragedy？看点是场闹剧

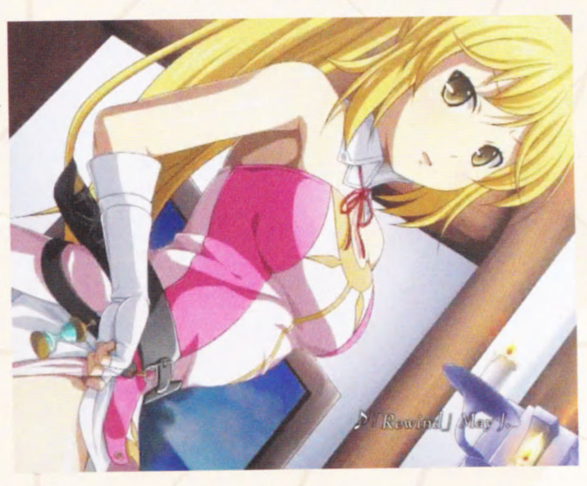
JUST A FARCE



仅看剧情介绍，本作听起来好像是个悲剧？不是悲剧至少也是个严肃的正剧，对吧？列位看官如果都是这么想的话，那就着了制作者的道了。因为故事发展真的就只能用 WTF 这三个字母形容。

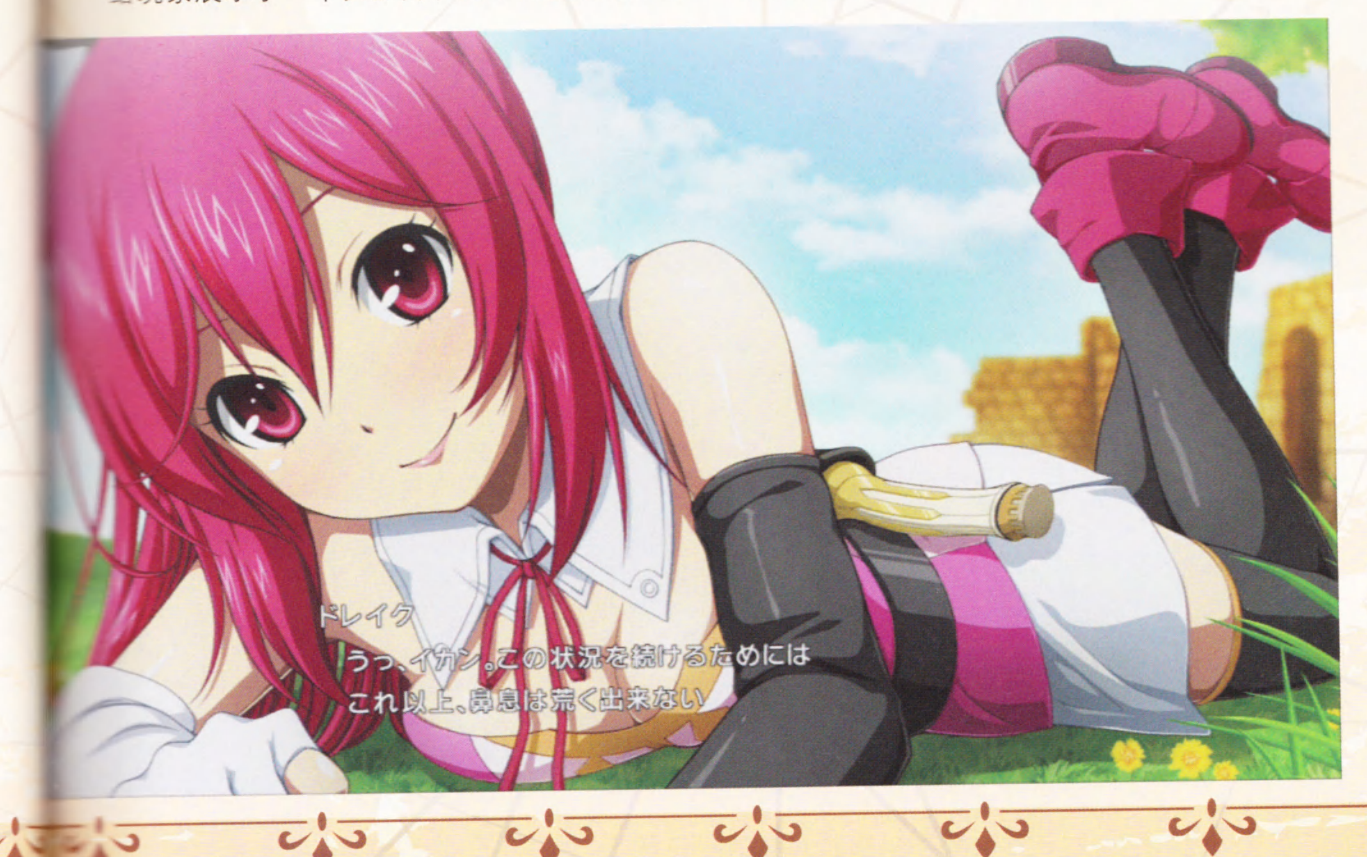
首先就是男主压根就没有成佛而是灵魂附到了宠物龙身上，于是堂而皇之地在游戏中和女主角玩起了各种羞耻 play。就算这是个看点，那么几次阻挠婚礼的人的理由也是一个比一个坑爹，随之而来的就是女主角身边的闺蜜们挨着个的跳反。例如基本占了一次轮回事件中心的 Regio，那翻脸的速度真是比翻书还快；戏份不多的 Enda 也一样，当然她的翻脸都用在了给 Bicote 发卡上了。游戏中戏份比较重的占卜师 Makimona，怎么看都是个从小缺乏母爱的大龄剩女形象。至于男女主角的感情开场没有任何铺垫，全靠后面的分支情节支援，总的来说就是一种“先上车后补票”的意味，反正此类政治婚姻也没几个一开始就能有感情基础的。

女主角 Toki 和 Towa，老实说除了 CV 不同气质有别（Towa 多少带那么点傲娇感）以外，从言谈到行动作风都没什么差别。唯一还算中规中矩的恐怕也就只剩下轮回本身这个老梗了。正像『大话西游』里至尊宝反复举着月光宝盒大喊“波若波罗密”一样，看一遍还是 oh my god，看多遍就变成了“老婆快出来看上帝”一般的冷无缺。最后“忍无可忍”的操控时间的沙漏莫比乌斯站了出来，承认自己是最大的黑幕，然而理由又是那么的充满都合主义……不，整个游戏的剧情推进就是在各种都合主义元素充斥的环境下进展着的。或许对于很多人来说，这部游戏的故事情节可能连喜剧都算不上，只能算一出闹剧。不过也得承认，Imageepoch 那种写剧本从不考虑“着调”这个问题的作风就决定了，作为玩家同样得抱着一种娱乐至死的心态来看待整部游戏的剧情。总之，认真你就输了。





有头有脸的角色过少也是这款游戏在剧情方面玩不出太多花样的主要原因。游戏一开场给玩家展示了一个女主角和几个闺蜜畅谈的场景，结果到游戏的发展之中还真就只是这几个人的段子，至多加上个 Bicote 和 Makimona 而已。角色之前的互动除了跟袭击事件本身相关的内容以外也是寥寥，男主角的人类形态更是在婚礼的时候露个脸以外全程酱油。别说像其他的 RPG 游戏那样形成一个所谓的生态圈的概念了，恐怕现有情节能拼出个舞台剧都很成问题。一款 RPG 游戏如果从直观上无法给人所谓的规模效应，那就很难把它和大作联系起来。这就无怪乎有的玩家至今都不把这款游戏视为 RPG，而只是一个带有游戏性要素的全年龄 GALGAME。



The future？无法辨识的方向

CANNOT DISTINGUISH THE DIRECTION

相信不少入手了『时间与永远』的人，都和笔者一样对 JRPG 有着难以割舍的感情。这款游戏发售的前前后后，这种情感的攻势一直潜移默化的在厂商与玩家的心中流动。但是光有这些显然远远不够。厂商如果只靠这种口号来打感情牌，最后拿不出有说服力的成果，那也只是一纸空谈。

人生无常，盛极必衰，电视游戏数十载的历史，不少传统的游戏类型都走到了尽头。现如今，JRPG 也到了这样一个历史的交叉点上。谁来推动她继续前行，往哪个方向前进，笔者看不到方向。仅一个 Imageepoch 的绵薄之力，实在无法将 JRPG 引向正确的未来。回应他们振臂一呼，也不应该仅仅是玩家的声援，还要有日本厂商的觉醒才对。就像 GUST 的『梅露露的工作室』去年勇夺周销量桂冠的时候笔者说过，这并不是 GUST 的胜利，而是整个日本游戏市场的悲哀。在这样一个危及 JRPG 存亡之秋的年代，不应是一两个厂商的孤军奋战，而是更多更有实力的公司挺身而出挽救 JRPG，将这一有着悠久历史的游戏门类传承下去，形成星火燎原之势。那样的话，就像王自如说的那样，不管实际游戏作品的销量口碑如何，只要看到有这样的公司出现，笔者“一样都会对他们行注目礼”。▲

伊人袅袅在雪之下



■文/安莲・月炎蓝 ■责编/如月千华、jedi ■美编/orangec

2008 年，凭借『恋狱 月狂病』而声名鹊起的 Innocent Grey，在不怎么人气的『PP- ピアニッシモ - 操リ人形ノ輪舞』之后，终于再次推出了一部在民间掀起狂澜的力作——『殻ノ少女（壳之少女）』。这部以前所未有的报复社会而闻名的“神作”，给无数玩家留下了严重的心灵创伤。时隔五年，在大众的想象中唯一作用就是给『殻ノ少女』那个吃翔结局擦屁股的续作『虚ノ少女（虚之少女）』经历千呼万唤后终于出来了，然而本作的转变之大，简直不禁令人对这五年间担任剧本的铃鹿美弥身上究竟发生了什么产生而产生巨大的好奇。

IG社最新“续作”『虚之少女』

REVIEW OF KARA NO SHOUJO

前情回顾 PREVIOUSLY

让我们先简单而又悲痛地回顾一下『壳之少女』讲述了什么样的故事——当然，如果你看过『魍魉之匣』，也就不用看这简介了。

故事的主人公叫玲人，是个私家侦探，他有一个不可攻略的妹妹叫做紫，还有一个未婚妻多年前在怀孕时被连环杀人犯六识命猎奇地杀了，但犯人一直在逃。紫所在的学校是一个学风严谨且专供大小姐就读的女子学校，学校里有一群白富美不堪束缚于是心思活络跑去做援交，其中一个少女有个精神有问题的妹控哥哥，他把这些援交少女全部猎奇地杀了。案件调查的过程中，玲人认识了紫的同学、朽木病院所长的孙女冬子，冬子委托他“找到真正的我”。

援交少女们都爱看一本书，书的作者叫葛城心，因为童年留下的心理创伤，他始终致力于抓妙龄少女回家然后做成人棍艺术品。案件频繁期间，冬子的姬友透子嫉妒玲人太接近冬子，以为冬子用来治疗贫血的药是玲人迷惑冬子的工具，于是背着她偷偷扔掉，结果冬子离校时贫血发作，遭遇车祸。为了延长她的寿命，朽木所长等人决定把她做成人棍解决供血问题。

冬子实际是朽木家的养女，她的养母千鹤和哥哥文弥有不伦恋情，且已无法生育，但千鹤一直无法将冬子视如己出。冬子生母已亡故的丈夫家族实力也相当雄厚，并且近年来有追讨回这个孙女的倾向。得知这一点，学校的保健老师宁宁和朽木病院的一个医生决意联手绑架她以同时向两家索要赎金，结果半路被葛城心发现。葛城心惊觉冬子就是他一直追求的“壳中少女”，于是杀死宁宁，抢走冬子并逃亡，就此不知所踪。

在寻找冬子的过程中，玲人也查明了她的身世。冬子的母亲美砂的哥哥就是六识命，两人之间有不伦关系，但六识命本身有不育症，冬子是美砂体内单性繁殖的结果，近似克隆。美砂在有了冬子后离开六识命，认识了自己的丈夫，但丈夫战死沙场，且当时男方家族不承认美砂和孩子的身份。于是美砂将冬子寄养在孤儿院，平时在著名画家间宫心像处担任助手，周末看望冬子。葛城心是间宫心像的儿子，在家长期受到有精神问题的生母虐待，忍无可忍后弑母。对葛城心来说，温柔的美砂才是如同母亲一般的存在，然而美砂却被心像砍去四肢，做成尸蜡置于蛋壳中，名之为『壳之少女』。

多重刺激之下，葛城心离家出走，但终生被『壳之少女』那病态而疯狂的美所蛊惑，因此连续犯案。而负责葛城心和之前连环杀人狂妹控精神治疗的精神科医生西藤环也是个精神病——他就是潜逃多年的六识命。

整个『壳之少女』充满了不可回避的死亡，玲人也完成了推谁谁死的传说，一周目死的人二周目依然必死，跑一轮你能救下的只有从『恋狱』里跑来客串的秋五老婆和菜，而且丫一周目也是唯一抓走后没被杀掉，保持存活状态又寄回来的。实际有几个人真的是为了指望救和菜才跑二周目的？只能说和菜实在是和在『壳之少女』里破了两次处的初音一样，带着作者超乎逻辑的偏爱光环。





另一个不可回避的结局就是冬子的人棍状态。因为猪队友透子的杰作，冬子每条线都必然遭遇车祸然后在医院被砍手砍脚，真结局更是被葛城心拐走后就此音讯全无，只在ED过后给你看个鸟，不是骂人，真是给你看个冬子画的“鸟”，然后你发现不知不觉中，这坨翔你已经吃完了，且回臭无穷。

『壳之少女』以后，虽然无数玩家都发表了再玩下去砍手的言论，但对于续作『虚之少女』还是抱有一种近乎斯德哥尔摩综合症的好奇心——在女性角色几乎死光、冬子也必然人棍的情况下，『虚之少女』究竟会如何发展呢?

令人大跌眼镜的是，『虚之少女』几乎和一个完全的崭新作差不多。



『虚之少女』印象谈 ABOUT THE IMPRESSION



『虚之少女』在玲人依旧担任主角的情况下，增加了一位时常45°仰望天空的忧郁老白脸新男主真崎智之。说他是老白脸，因为他虽然长得高富帅，但其实已经人到中年。首先解答两个群众们最关心的问题。一、这次紫依然不可推，既不可被哥哥推，也不可被新男主推——虽然她倒贴新男主的倾向非常显著，每个正常End里都有他俩不明所以的正能量CG；二、初音没有破第三次处——本作她压根没有出场。

新男主的出现自然意味着在『壳之少女』原有的基础上增加大量新角色和新发展，于是『虚之少女』的长度堪称是IG历史之最。『壳之少女』时期事件间的简略紧凑荡然无存，时间推进变得前所未有的话唠，日常剧情也异常的多。由此我们可以看出，剧本作者铃鹿美弥的确是努力完成了IG要把『虚之少女』搞成大作的野心，而众所周知，大作往往都有漫长到让人想骂娘的日常和一个话唠作者。当然，在『虚之少女』推出前，IG已经出面声明『壳之少女』会是三部曲——运气好的话，再等五年大家就能玩上第三部了。

人们丝毫不怀疑，有杉菜水姬坐镇的IG还能滋润地活下去，而且时间不短。从『恋狱』起，IG那独特的美女猎奇杀人案件加不痛不痒推理的游戏方式已自成一派，自然也不乏模仿者，可至今能超越、甚至相提并论的游戏都寥寥无几，究其原因，绝不是他们剧本抄袭的水平不高，而是他们没有将极端的美与极端的残忍相结合的杉菜水姬。

常有人讥讽，IG的游戏是卖画游戏，虽然意见偏激了些，倒也足以证明杉菜水姬这个顶着白富美名字的前任男子拳击手对IG的重要性。『壳之少女』之所以在第一批玩家扫雷后依然有人前赴后继地扑上去做炮灰，冬子那不食人间烟火的美貌有着很大的功劳，而她同时又是无数玩家继续玩『虚之少女』的理由。于是时隔五年，除了剧情会如何发展以外，最令人期待的就是杉菜水姬的神触会进化到什么程度了……

也许是为了符合『虚之少女』的“虚”，





此次整部作品的画风比起『壳之少女』最显著的不同就是“虚”。杉菜水姬此番的笔触有如水墨画般的淡雅，也更为虚无缥缈，从立绘可以很明显看出，头发的画法不再根根分明收拢，而是如云雾般散开，留下不少手绘的“针脚”。若说『壳之少女』的CG是冷清孤高的美，那『虚之少女』的CG就如古画一般透有韵味。遗憾的是『虚之少女』的CG质量参差不齐，整体效果不如立绘惊艳，良心点几乎都点在了工口scene上，普通CG只要角色一多就会让人闻到外包的味道，不过整体还是非常值得收藏的。至于不少玩家关心的猎奇CG的问题，这次『虚之少女』的口味非常轻，因为都是同一作案手法，以受害者腹部一团血肉模糊为主，不会有像之前几作那样让人比较不适的CG出现。所以奔着重口味来的玩家，可以打道回府了。

从上文可以看出，虽然看似IG依旧采用了原班人马（音乐部分在最新一期『二次元音乐』上做了OST赏析，这里不再赘述），但『虚之少女』与『壳之少女』相隔的五年，的确为之带来了不小的变化。那么，接下来拨开这层雾气，来看看这次IG葫芦里究竟卖了什么药吧。



回忆之冠 CROWN OF MEMORIES

整个游戏的前半部分都是关于某个忧郁中年的惨痛回忆——这里的谜之忧郁中年指的不是玲人，尽管他的确也忧郁，但是游戏的一开始，他的妹妹紫捡了一个比他还忧郁，忧郁到要在路上割腕自杀的人回来，这个人就是本次的新男主真崎智之。

真崎智之的身份非常特殊，他在六识命处接受过治疗，同时是朽木病院护士被杀案件的重要嫌疑人（这一段剧情都在游戏发售前的试玩版中有出现，整个试玩版的内容最后并未出现在游戏本体内，所以亦可以视为是序篇）还背负了一个长得离谱的记忆。于是冬子的搜查以及玲人手上正在调查的诡异案件都暂时告一段落，视点跟随着他的回忆切入到看似和主线毫无关系的二战前一个叫人形村的小村落之中。



▲ 真崎智之的青梅竹马嵩宫惠梨



▲ 紫妹与新男主真崎智之





▲ 成日对着镜子自言自语的砂月

人形村代代被雏神家与祠草家统治。祠草家掌管神社，雏神家则有一个生意做到东京的庞大医药产业。和许多古老的村落一样，当地每年也有祭祀的习俗，届时会由“天子”来进行祭神舞。真正的“天子”数十年才会出现一次，其余时间由祠草家的人出面代理。回忆里正是传说中会有真正“天子”出现的一年。

彼时的真崎智之，还是一个名为雏神理人的无忧少年，他的父亲正是雏神家的长男秋弦。理人和妹妹花恋与黑矢尚织、嵩宫惠梨、二见忧是从小一起长大的朋友，花恋喜欢自己的哥哥理人，嵩宫也暗恋理人，二见忧暗恋尚织，而尚织则喜欢自己爷爷诊所里的护士菜菜子。某日，理人和尚织邂逅了一名身着和服的陌生少女，她自称砂月，是祠草家的“客人”。在理人和尚织的热情邀请下，她很快成了新同伴，理人也逐渐被她吸引。

期间，尚织的表亲从东京过来休养，他们就是朽木千鹤和朽木文弥，回忆篇顺带交代了二位搞不伦的经过。其余时间两位的作用就是到处拍照，得以为多年后的案子提供线索……

祭典将近，理人向砂月提出约会邀请，被答复说会尽量赴约。但祭典之前，在砂月的提议下，两人先行到作为秘密基地的小屋里私定终身。

理人所不知道的是，砂月身上有着不为人知的神秘习惯。她住在祠草家的仓库里，成日对着镜子自言自语，为此祠草家的女婿贤静还带着她去弓弦处就医，而祠草家的巫女小夜则一直对她态度恶劣。本来大家都猜测祭典当日砂月会作为“天子”登台，但她却全程都和他们在一起，“天子”另有其人。

祭典次日，村中就发生了一起凶案。一个寡妇的内脏被人掏空，里面埋上一个婴儿型的土人偶后又重新缝了起来，这个土人偶被村中人称为是“Hinna 大人”的作祟,每次真“天子”降临后都会发生这样的作祟，所以无人愿意配合刑警去真的将之当做凶案看待。谁知这起案件过去不久，又一个新案件发生——理人在前往祠草神社的途中看见砂月被人砍掉手脚像个娃娃一样吊在半路上……自此，理人的世界开始崩溃。

这是整个游戏回忆篇的第一部分，主要是为介绍各个人物之间的关系。角色众多，但大量日常剧情的填充使其情节非常零碎。它就像一个漫长的引言，除了讲述了一个阳光少年痛失初恋的故事，还带出了“作祟”这个概念。





▲ 四处拍照的朽木千鹤



▲正在准备祭典的土偶的妹妹花恋





次回到人形村。

回到村子时，他们才得知整个村子都以为小夜是病死，毫无疑问这件事有人为顾及理人的身份替他隐瞒了过去。尽管智之以为自己的身份隐藏的很好，但还是一落脚就被村民发现他就是理人，于是被雏神家的人抓了回去。到家后不久，花恋也赶回家与哥哥团聚。结果调查刚刚展开不久，雏神家的女仆由果又死于“作祟”。

另一边，紫的学校里转入了一个名为雪子的新生。雪子是一名孤儿，和在幼儿园工作的养母茅原冬见相依为命。除了性格阴郁以外，雪子身上还背负着不好的传闻，有人说她在之前的学校谋杀了自己的朋友所以才转过来，但紫并不相信。紫以及朋友小羽为了和内向的她成为朋友，热情地劝诱她加入美术部，因为『壳之少女』事件而与紫等人结识的佐东步也成了

现代篇玲人调查的系列杀人案，正是采用同样的手法,在肚子里埋了土偶被“作祟”而死。但地点已经从人形村换成东京，且被害者都和真崎智之有关，所以这次的真犯人其实前所未有的好猜。

杳之冠 追 CROWN OF INVESTIGATE



故事切换回现代。在护士肚子被塞进土偶遇害之后，警方又发现了第二具死于相同手法的尸体。鱼住因为之前壳女的案子已经被调去远方，玲人也终于沾他的光开上了车，只是不得不与从『恋狱』开始就登场的警察八木沼了一合作。八木沼把玲人拖来进行案件调查，告诉他第二具尸体身上带着的项链和『恋狱』中的邪教千里教的标志很像，于是乎『恋狱』里那个陈芝麻烂谷子的事情又被翻了出来，已经改行当记者但始终在追查千里教事件的冬史被请来帮忙。

经过调查他们得知，如今千里教已经改组为“天惠会”，只是这个天惠会的教义显得一身正气，一时找不到怀疑的切入点。

第二起案件案发时智之因自杀入院而被排除了嫌疑，于是玲人把这个无业游民拉到自己手下当助手。作为助手的第一天，智之就遇到了特地来东京寻找自己的嵩宫，尽管多年前告白失败，但嵩宫对智之依然怀有爱意，她告诉他自己已经被选为他的新娘候补，此行就是为了劝他回去。据她所言，菜菜子和花恋也都在东京，但不想面对过去的智之拒绝再回那个地方也不想见到那些旧相识，于是嵩宫无奈只得放弃。

谁知就在智之与她告别的当晚，嵩宫被发现在旅馆中遇害，依旧死于与先前相同的手法。案件进入僵局。

理人再次受审，并讲述了他的另一段回忆——从战场上幸存归来并未减轻理人对砂月遇害一事的悲痛，他对此事始终耿耿于怀，于是决定私下展开调查。他在砂月居住的仓库发现了一个地下密道，该地下室有一个刻满了“理子”二字的箱子，紧接着又在那发现了两对四肢。他的行踪被小夜发现，小夜面不改色地告诉他那两对四肢分别属于他的母亲和砂月，都是她出于病态的爱而亲手切下来的，愤怒至极的理人于是失手掐死了小夜并潜逃，从此以智之的化名活下去，这也是他始终不敢回人形村的原因。但是为调查案件，理人不得不陪同玲人再







美术部的常客。大家熟识起来后常会去紫家做客，小羽见了玲人后提起对“哥哥”的憧憬，还说自己小时候也喜欢过这样一个哥哥。奇怪的是，她和雪子似乎是同一个孤儿院出身，但雪子对她所提到的那个叫雪绪的“哥哥”全无印象。

在朽木病院里，智之和玲人偶然结识了一个叫未散的少女，她装了一只义眼，但精神状态很不稳定，有自伤癖，时常会做出抓眼球的动作，她和雪子、小羽也是同一孤儿院出生。

调查继续进行，智之发现菜菜子工作于朽木病院，而尚织现在跟她住一起，作为医务人员服务于天惠会，两人似乎在抚养一个并非由他们所生的婴儿，这个婴儿偶尔会被寄养在茅原冬见的幼儿园，非常怕生，但是对玲人格外亲近。虽然菜菜子和尚织都声称自己不是天惠会信徒，但尚织与这个教会过于深入的接触还是令智之感到不安。

根据调查，天惠会也有一个近似于“天子”的“託宣的御子”存在，雪子被视为“託宣的御子”由尚织突然带走，自此，看似毫不相关的多个事件渐渐联系在了一起。





解谜之冠 CROWN OF RIDDLE

过长的铺垫和前情这里略去不谈，总之主角们各种两头跑，各种调查，加之几个当事人的坦白，这个古老村子的诡异习俗终于露出了真面目。

所谓的“天子”，其实是雏神家一种近亲结婚的传统。每一代雏神家会把生下的女儿送到祠草家秘密养大，然后将这个“客人”以“天子”的身份重新接回来。所谓的“砂月”其实有两个人，死了的那个是真正的天子皐月，而和理人在小木屋这样那样的只是她的影武者理子。皐月嫉妒理子背叛自己和理人偷偷幽会，所以试图杀死她，但被理子出于自卫反击而死。事情败露后，理子在贤静的掩护下逃到东京，当时她已怀有理人的孩子。到了东京后，她将自己生下的女儿命名为皐月，却依然无法克制住自己杀害她的欲望，于是将她寄养在孤儿院，自己则接受了六识命的人格矫正，成为了茅原冬见，并收养雪子。

未散就是皐月，她和雪子、小羽共同在的孤儿院长大，这间孤儿院是天惠会成立的机构，其真相是用于投放雏神家药物的人体试验厂。在药物影响下，雪子、小羽和未散都有一定程度的精神问题。其中雪子的精神问题最为严重，每当她对一个人产生憧憬和好意，就会有通过杀了这个人从而成为“他”或是“她”，与对方融为一体的想法，而她每杀一个人，就会言行举止全都模仿那个人。她现在的阴郁内向，其实正是之前被她在前一个学校杀死的朋友的性格。雪子第一个下手的人就是小羽喜欢的“哥哥”雪绪，亲眼看见这一切的未散由此受了严重的精神刺激，而小羽则下意识地回避这些她不想承认的事实，始终认为雪绪还活着。运气好的话，你将能看见雪子出于对紫的憧憬把她杀了然后自己剪短发扮演紫的样子。不过紫和咖啡店老板娘也是圣母的可以，一个是差点被杀还一路替她伤心，另一个是被雪子捅了一刀没死还死咬着不肯说是谁下的手，要知道雪子毕竟是在整个游戏里每条线路中都必然要背负三条人命的危险人物啊……当然即使这样，作为表女主，雪子的存在感还是太阿卡林了。

至于连续杀人事件，真凶不用说，自然是



恋兄成狂的花恋。除了由果以外，每一个遇害者都是秋弦为智之列出的新娘候补，作为新娘候补需要的条件，也就是必须继承他们家族代代相传的近亲乱伦传统——身为理人的血亲（包括最初遇害的女护士）。秋弦年轻时非常风流，女儿遍天下，本来他以为从里面挑一个给儿子结婚绰绰有余，结果他的女儿们都被自己的另一个女儿出于嫉妒杀光了。花恋一直非常希望能成为“天子”，但她天生不能生育，也就是说从来就不具备资格，所以她嫉恨一切有抢夺哥哥可能的女人，并假借天子和血统等冠冕堂皇的理由一路杀人不眨眼，连自己从小到大的朋友一样不放过。至于由果的死，只是因为花恋怀疑父方身份不明的由果也是自己老子的女儿、或者说纯粹嫉妒由果跟理人关系好，所以就把她干掉了……伪绪花你真是死的好冤啊。

当然花恋这个真犯人也真够简单粗暴，玲人下了个套她就立马乖乖来杀人了，执念惊人。在其它 end 里，被拆穿后她会在哥哥面前服毒自杀，然后把她哥彻底玩坏掉，条件充足的话，小羽也会因为是新娘候补而被她干掉……不过



本身小羽自己身上也是背负了养父养母两条命案的，总之这次『虚之少女』出来的新妹子没一个精神正常。

千里教最早是祠草家离家出走的长男美智男利用那个诅咒风俗而建立的教团。“天子”这个风俗本来就是雏神和祠草两家为了巩固自己的威信，代代用来排除异己或是掩盖他们为自家药厂进行人体试验的手段，只是行使这种血腥仪式的都是他们自己家的女儿兼媳妇，也就是说每个嫁进家门的都是近亲也就算了，还都沾了一手血，想想真是细思恐极。

顺带一提，喜闻乐见的是理人和花恋都不是秋弦自己的种，而是弓弦的种……说到这里是不是很有『天龙八部』的既视感？用通俗易懂的说法就是，秋弦就是段正淳，理人就是段誉，段正淳秋弦给儿子理人生了一地的妹妹，密度大到往村子里的少女间随便扔石头砸一个都能砸到自己女儿的程度，结果段誉是老婆跟自己弟弟亲生的。

理人和花恋的妈嫉妒秋弦花心而冒充天子作祟搞死了他的一个情妇，那个情妇恰恰巧又是后来调查案件的老警官的妹妹，于是乎这位警官几乎半辈子都扑在调查作祟事件上了，真是细思恐极。





▲ 花恋真相败露，服毒自杀的 BAD END

终冠 CROWN OF THE END

也许你会说，扯了这么多，跟冬子有半毛钱关系啊。

冬子这种总 BOSS 当然是要放在二周目 true end 里登场的啦。

和『壳之少女』相同，『虚之少女』同样有两周目追加内容。在一周目的 end 中，雪子试图杀死紫并取而代之，众人及时赶到，冬见不忍精神问题严重的雪子继续自己当年的悲剧，于是亲手杀死了她后入狱服刑，并让智之开始新生活。





因为两个“砂月”的存在已被揭秘，所以二周目可以在回忆篇通过衣装辨别何人是理子何人是皋月，顺便交代了菜菜子被禽兽不如的亲爹凌辱并强制卖身的黑历史，当然多年后她把这个鬼畜爹以及卖淫对象都杀了。

在游戏的共通线，冬子和葛城心的下落一直作为隐线推进，且幅度极缓慢——玲人和冬史发现又有一本小说以葛城心的名义发表，虽然风格一致，但从原稿来看似乎并非他亲手所写。可如果在游戏中段选择继续找冬子，而放弃作祟事件的调查，那游戏会直接进入 bad end。

这次『虚之少女』对玲人的设置比较良心，他除了会找咖啡厅“月世界”的老板娘做炮友(此工口不可回避)以外，面对其他青春少女的主动送上门，都可以选择推或者不推，然而只要推了，无论推的是谁，那最后都无法找到冬子，只能打出二周目的普通 End——紫被救下，冬见也没有杀雪子，未散出现开神棍模式道出了几位病友的心魔，于是大家决定重新调整，直面人生，而理子和理人也决定就此分别以冬见和智之的身份活下去。

如果一路没有推任何人，一门心思找冬子的话，则 ED 后会有两个不同的 end。

找到冬子所在地线索时，选择和冬史分头行动，则进入 Paranoia End。这个 End 里，玲人掉入雪坑，被救了回来，就记得自己先前好像是在寻找什么所以遇险，只是具体内容已经全然想不起来。他醒来时，四肢健全的冬子就在他的身边，一切好像都是一场梦，他们早已经是一对幸福恋人，不幸永远离开了二人。

于是他们就这样度过幸福的岁月，终于步入婚姻的殿堂——当然这个结局纯粹是用来唬弄那些迫不及待解体游戏导出 CG 包猜剧情的剧透党的，后来也的确成了剧透党误导群众的大杀器。Paranoia 意为妄想狂、偏执狂，这个结局其实是现实中玲人在调查的路上遇险后临死前产生的幻觉，亦可理解为死后的世界。总之，它的存在满足了我们看有手有脚的冬子穿婚纱的愿望，直到入籍还不好意思对玲人直呼其名的冬子实在是萌得一脸血。

如果说 Paranoia End 是既治愈又致郁的话，True End 就只会带来无尽的胃疼。玲人和冬史找到了葛城心带着冬子藏身的小屋，却遇到了赶来的八木沼和智之。

原来他们由天惠会以及孤儿院事件里尚织的参与度推算出他的身上还有很大问题，可前去菜菜子家找人时却发现尚织已经携带那个婴儿离开，玲人和冬史追查到的这个小屋正是当初尚织的藏身地点之一。如今屋内早已空无一人，通过屋内的痕迹他们推算出葛城心似乎早已在这里被斧头劈死。经过一番搜查，玲人发现一个关于身份不明孕妇分娩情况的记录，遗留下来的现场照片无疑指明了那个无手无脚、生下孩子后不久就命丧黄泉的孕妇就是冬子，而给她接生、杀死葛城心并冒充他投稿的人正是已经潜逃的尚织。

根据推测，在屋外的三块墓分别属于菜菜子的父亲、葛城心以及冬子。玲人一块一块将之挖开，终于，在第三块墓的地下，他找到了那个小小的躯体。地下的冬子似乎依然美丽如昨，在雪地里闪耀着光辉，玲人哭着向她道歉，悔恨自己这么晚才找到她，然而……







此时的冬子陡然呈现出她真实的样子——一具皑皑白骨。

没有语言能形容看到冬子从女神一秒变白骨时玩家们的心情，那真是彻彻底底的报复社会行为。

其实在游戏刚开始时，最早出现的就是冬子对孩子留下类似遗言的祝福。在打出 true end 的 ED 之后，游戏的菜单画面会变成四肢像人偶般散落在地面上、闭目含笑的冬子，BGM 也会变成隐藏 BGM『冬子』，自此你每次打开这个游戏都能看见冬子对玲人的赠言：

"我会永远陪在你的身边，

我，已经不会再觉得寂寞了……"

IG 精神 SM 的功力真是达到了历史新高。



结语 EPILOGUE

『虚之少女』把铃鹿对精神病和乱伦的爱好上升到了极致，通篇下来除了主角方，几乎每一个人都起码和两者其一有关系。玩着玩着总让人生出一种"她也真是没什么可写的了吧"的异样同情，但是目前在民间的反响倒是好过『壳之少女』。的确，此次用神秘习俗做噱头加上结尾的重拳，描写上细腻很多，氛围塑造有很大提高，整体篇幅处理上也是朝着"大作"跨步前进，还真是日本玩家普遍比较吃的那一套，通关后的吃翔感也比『壳之少女』弱一些。但作为所谓的"推理"游戏，犯人没悬念是硬伤。

在新角色的塑造上，病娇真犯人花恋身上几乎没什么可挖掘的内涵，存在感薄弱女主角的雪子又显得比较莫名其妙，反倒是里女主理子塑造的非常出彩。至于智之，那纯粹就是个男花瓶，并且有很大几率要被用来给玲人做妹夫。想着也许第三部会出现冬见带着女儿祝福智之和紫在一起的场景就让人心情复杂。真这样还不如玲人自己推紫——只是目前紫对智之的好感已经太过明显，恐怕无法挽回了。





虽然大部分理性的玩家其实也并没有指望冬子会活下来，但估计也猜不到能发生人棍生娃这样不科学的事件。为了之后的第三作，『虚之少女』埋了许多坑不填，比如尚织到底做了什么、是什么身份，又比如玲人和冬子下落不明的孩子。对比秋五那个人生赢家，玲人显得格外孤苦，不过咖啡店老板娘倒是越来越有被扶正的势头，变成可攻略角色的佐东步也上位势头迅猛，当然应该也有不少玩家更乐于玲人这个克妻命永远惦记着冬子老老实实独身带女儿一辈子的。至于那个浑身充满后宫男迟钝要素的老白脸智之和他的老相好以及紫之间又会发生什么不可不说的故事，一切只能再看下回分解了。▲

LOOKOUT OF THE PANOPTICON

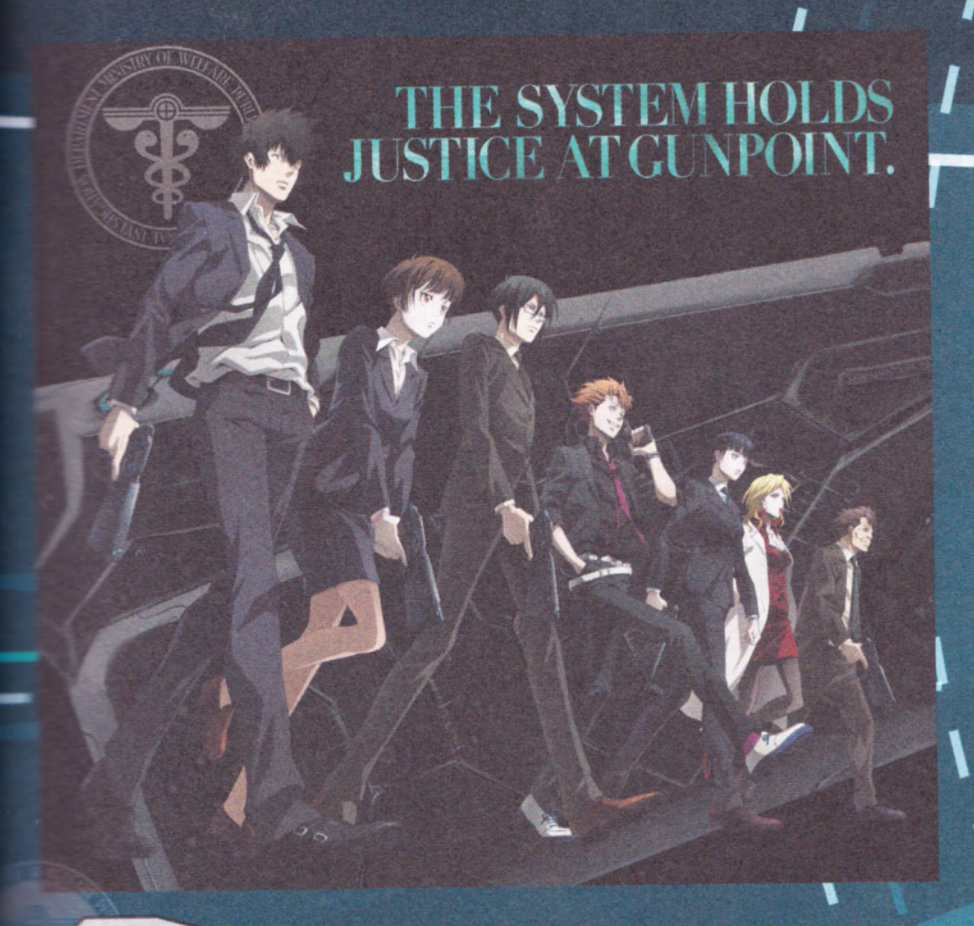
■文 / 浅色回忆 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 / ASKI

——『PSYCHO-PASS』的社会寓言

圓形監獄的守望者

PSYCHO-PASS

サイコパス



PSYCHO PASS

曾经有这样的一道测试题，一列火车飞驰而来，五个无辜的人被恐怖分子绑在前方的铁轨上，幸运的是，你的面前有一个手扳道岔，可以让火车改向一条岔道来拯救这五个人，不幸的是，在那条岔道上，也有一个无辜的人被恐怖分子绑在铁轨上。

且慢，不要急着说出答案，因为这道题还有另一半。

火车还是那辆火车，铁轨上还是五个无辜的人，只不过你的位置换在铁轨上方的天桥，你身边正巧有一个人，把他推下去，就能让火车及时停下拯救那五个人。

那么，你又会如何抉择呢？

NO.1 心理测量的缔造者们

founders of psycho-pass

在一切刚刚开始的时候，PSYCHO-PASS 这个标题，是和虚渊玄绑定在一起的。

翻开去年的新闻，『PSYCHO-PASS』为数不多的宣传被“确定虚渊玄加盟”、“虚渊玄谈动画『PSYCHO-PASS』”之类的标题塞满。可当我们真正把目光从去年贫瘠的秋番档聚焦到这部动画上之后，却发现这里没有三集掉头，没有温暖人心，更没有什么爱的战士，有的只是一部纯正的警察故事。

原因很简单，因为『PSYCHO-PASS』最初的企划来自一个 ACG 宅有些陌生的名字——本广克行，但这个名字对日剧控来说肯定如雷贯耳，日剧史上最伟大的作品之一，同时也是日剧刑侦分类中收视率最高的作品——『跳跃大搜查线』便是出自他之手。2009 年，一直想做一部出色动画的本广克行和 Production I.G 搭上了线，而 I.G 曾经有着『机动警察』剧场版和『攻壳机动队』的经验。这样一来，日本最出色的警察题材导演遇到了最擅长警察题材的动画公司，『PSYCHO-PASS』警察故事的血统就此奠定。

当然，我们也无法指责媒体的报道片面。毕竟要拍好一部动画，只靠动画制作经验基本为零的本广监督大手一挥，扔出“近未来”、“警察物语”、“群像剧”几个关键词作为作品基调是远远不够的，还需要一个懂得实务的执行者以及一个能把三个关键字化为数万字剧本的编剧。于是 I.G 派出盐谷直义作为执行监督，剧本则交给了因为『魔法少女小圆』和『FATE/ZERO』的大热，一夜间从 GAL 小众明星飞跃成 ACG 大众情人的虚渊玄。

现年 35 岁，在 I.G 就职多年的盐谷直义之前从未正式进入大众的视野。去年首次执导动画长片『BLOOD-C』剧场版，结果却是恶评不断，监督生涯岌岌可危。然而如果有老读者看过他早年间的一部爱情小品——『东京糖衣巧克力』，应该对他的叙事技巧和气氛营造水平有着不错的印象。实际上，『BLOOD-C』剧场的失败主要原因在于混乱的剧本和不知所谓的企划，和他的监督水平并无直接关系。在『PSYCHO-PASS』的合作中，虚渊玄也表示盐谷监督拥有不错的画面感。总体来说，盐谷并不拥有化腐朽为神奇的能力，却无疑是一个优秀的执行者。

媒体把目光放在虚渊身上也是合情合理，一方面他的名气在制作组中最高，为了吸引目光也要把聚光灯打在他的身上。另一方面本广监督只决定基调，盐谷监督低调的做着执行者，警察故事固然是一开始就划好的框框，但之后怎么在这框框里折腾，完全是虚渊和编剧组决定的。也许整个故事外在的“型”属于本广克行，支撑的“构”是盐谷直义，那么内在的“魂”必然归功于虚渊玄、深见真和高羽彩。

说到这里，也许读者会对这三个编剧的分工有些挠头。在动画制作中，虚渊玄负责主线构思，深见真负责 22 集动画中 21 集的脚本，高羽彩负责第 12 话的脚本和撰写前传小说，深见真和高羽彩



▲『东京糖衣巧克力』

▲『BLOOD-C』

▼『跳跃大搜查线』



復讐の血が、覚醒する
BLOOD-C
The Last Dark
2012.6.2 解禁

LOOKOU
THE PAN

LOOKOUT OF TH

的初稿需要经过虚渊玄的审核确认才能进入到制作环节。当然每一位角色的塑造肯定是集合了三位编剧的智慧而成。例如男主角狡啮慎也，他性格中的冷静偏执来自虚渊，精英热血来自深见，转变过程则交由由高羽在小说中完成。这也是少有的虚渊玄构思却没有亲自执笔的作品，因此他的个人色彩没有之前几部片子那么浓烈。相反，片中大段大段的哲学名言和圣护手上换来换去的内涵书倒是深见真的手笔。冤有头债有主，有些观众下意识的把这点也算在虚渊玄的身上是不妥当的。

『PSYCHO-PASS』的人设和音乐的配置也堪称强悍。『家庭教师 HITMAN REBORN!』的作者天野明华丽中不乏明朗的小白脸画风在女生中人气颇高，看看从这本无可腐的剧情中凭空冒出多少对 CP 便可知其人气。片中的配乐和插曲由菅野祐悟一手包办，这位不到三十就活跃在日本电影电视界的作曲家在和声和管弦乐的使用上有着纤细的触感，参与的作品中不乏推理名作的改编和刑侦作品，『PSYCHO-PASS』的题材对他来说得心应手。在随着 BD 放出的 OST 集中，笔者特别推荐编号 2 的『その銃口は、正義を支配する』，由厚重的鼓点起始的乐曲在一系列紧迫的营造后趋向平缓，弦乐的逐步加入给整体带来了一丝亮色，气氛却沉重如常。中段短暂的停顿后是对前半段节奏加快的重复，可带给听众的并非紧张感，而是英雄末路般的悲壮。最终全曲黯然而止，与剧情的起伏一一相对，互相呼应，足矣称得上本片的代表曲目。在 OP 和 ED 的制作上，『PSYCHO-PASS』像现在大多数的动画一样，把重点放在歌词与剧情的呼应，以及 ED 插入时机的拿捏上，为此甚至为 ED 做了 6 个微调版本。有趣的是，前后两个 ED 曲 I.G 都拉出了『罪恶王冠』里的歌姬 EGOIST 做虚拟歌手，不知道是不是有交叉宣传的打算。不过王冠这种除了卖卖肉之外一无是处的失败作，在笔者看来还是快些被观众遗忘才是 I.G 之福。

于是这样一部略带怀旧气息的警察故事得以呈现在我们眼前，相信常看美剧港剧的读者在看本片时都会露出会心的微笑。因为『PSYCHO-PASS』的大结构实在太熟悉了。用一起小事件让主角登场，然后一系列连续的单元案件一边表现警察侧的各位角色，一边铺陈暗线，给 BOSS 的出场做准备。最终以一起大事件让 BOSS 和警察展开激斗，迎来全剧的高潮。这样以单元剧带动主线，主线再串起单元剧的套路在电视上没有一万也有八千，但在动画圈里却还算不上老梗。刑事课一组、圣护、Sibylla 系统共同组成的漩涡顺利地让剧情逐渐升温，最终给出了一个出人意料，却又绝对值得称赞的结局。

『PSYCHO-PASS』的观感无疑是愉悦的，本广监督的『跳跃大搜查线』便不以动作场面见长，与同类的巅峰作『攻壳机动队』相比，本片的动作场面寥寥无几，真正意义上的枪战只有泉宫寺丰久案中猎枪对抗支配者的那场。不过『PSYCHO-PASS』至少做到了少而精，猎枪的轰鸣和支配者的电浆在废墟中交相辉映，配上贝多芬第九交响曲的背景音乐，只论对抗的精彩程度这一役也算得上 2012 年动画里的佼佼者。枪战之后圣护在小朱面前割开她好友的喉咙，"免罪体质者"的设定也被揭露。一系列的连续高潮彻底清洗了动画前期略显平淡的气氛。也是从那开始，『PSYCHO-PASS』的人气才真正开始上扬。真正让人扼腕叹息的是不断的作画崩坏，经费不足几乎时刻困扰着大部分制作组，又不是每位监督都有新房那样把钱省到刀刃上的水平。虽说实际上读者对崩坏的接受度并没有想象的那么低，但前后落差太大肯定是制作方的问题。例如『PSYCHO-PASS』的 18 话这种惨烈度堪称东京大地震的崩坏就怎么也说不过去了。弄得盐谷监督不得不提前在推特上道歉并保证 BD 会进行重制。除此之外，『PSYCHO-PASS』唯二可以称得上毛病的就是剧情慢热和掉书袋影响流畅度，耗走了一批没等到三话掉头的看客，吓走了一批只为娱乐的观众。然而慢热几乎是名作的必备特征，因为扎实的剧本肯定需要循序渐进的安插伏笔和推进剧情。掉书袋更没有某些人形容的那样丧心病狂。只是看懂了可以加倍乐趣，看不懂也不影响剧情理解的程度，非要揪住这一点去黑本片的评论者，笔者只能揣测是不是无知让他如此愤怒。况且圣护本就是个文艺的恐怖主义者，如果说他大量引用名言太造作，『攻壳机动队』也没少赤裸裸的对『麦田的守望者』和塞林格进行致敬。唯一的区别只是十年之后，观者的心变得越来越浮躁。



▲第 11 话中圣护割破萌妹子喉咙的场景被认为是"老虚犯病"的典型案例。



NO.2 跳跃的刑事课一组

the jumping vice squad

作为群像警察故事，虚渊玄、深见真、高羽彩的合作无疑是成功的。由三人合力创造的角色们完美的呈现了人类的多面性。而通过巧妙的安排，每个角色所拥有的不同的侧面，恰好在片中形成了一一对比，超越了一般警察故事中模式化的人物定位。本片的人物在数量上虽然不多，却几乎涵盖了人类已知的所有价值倾向。借用 D&D 里的九类阵营，可以列出一个很有趣的表格。



守序善良 宜野座伸元	中立善良 常守朱	混乱善良 狡啮慎也
守序中立 Sibylla 系统	绝对中立 杂贺让二	混乱中立 滕秀星
守序邪恶 泉宫寺丰久	中立邪恶 槙岛圣护	混乱邪恶 御堂将刚



刑事课一组负责人宜野座无疑是守序善良。他有着警察故事中标志性的领导属性——表面冷漠教条，内心炽热照顾下属，同时还被赋予了能力不足和囿于体制的特性。在 18 话中，他网开一面让狡啮参加搜捕圣护是对下属和朋友的帮助，通过和 2 组交换人员规避禁令显示出体制内特有的智慧。但当禾生局长打算杀死狡啮时，他所能做的只有消极的抵抗。在所有角色中，宜野座是最纠结的一个人物。



与宜野座的善良相对的则是混乱善良的狡啮慎也，他桀骜不驯，却嗅觉灵敏办案能力一流，总是能在案件中率先发现突破口。只要行之有效，他并不在意维护正义的手段是否合乎道德和大众观感。狡啮和宜野座同样拥有着对善良的追求，但对实现正义的道路的分歧却让他们无法走到一起。同时，想用命令来限制和驱使狡啮这种人也是不可能的。他们只会为了自己认同的善良而行动。



与善良相对的则是泉宫寺丰久，这位沉迷于猎杀人类的老者无疑身处社会金字塔的上层。他擅用社会规则为自己谋利，即使杀人，也有着自己的一套坚持和标准。简单的说，他代表的这类人生存的目的便是通过规则谋得自己的利益。这么做不是因为良心未泯，而是他们能狡猾的用规则把利益最大化。圣护对他们有帮助，则奉为上宾。至于被猎杀的人类，在泉宫寺眼里大抵还没有他的机械犬重要。

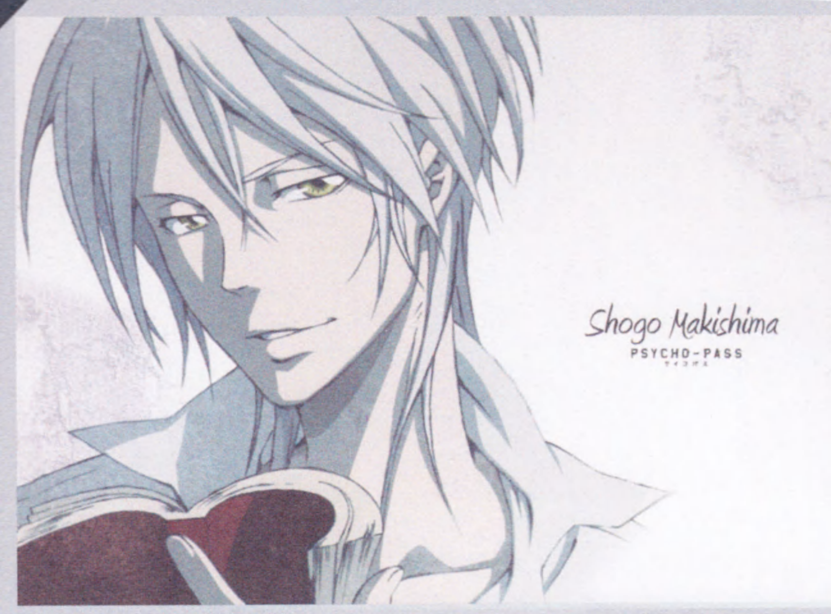


杀戮并盗用他人虚拟形象的御堂将刚，以及暴乱中取得头盔施行暴行的暴民无疑是混乱邪恶的。他们会因为贪婪、憎恨或欲望做出任何事，按照荷尔蒙的指引冲动鲁莽的行动，同时谈不上什么计划和智慧。被人作为棋子利用也是必然的宿命。



在这四种极端的类型之间，又有着四种中间类型。主角常守朱的立场是中立善良，她相信平衡，也有着维持平衡的理性。在支配者无法制裁圣护的情况下，她不认同狡啮打算杀掉圣护的想法，也不相信系统能给出一个正义的判决，她心目中的解决方案是重建旧时代的法庭对圣护进行审判。

如果说狡啮杀掉圣护是结果正义，系统判决圣护是程序正义，那常守朱所要的便是两者兼而有之，缺少任何其一对于她来说都是不正当的结果，她考虑问题的立场，始终兼顾着整体和个体。也正因为如此，Sibylla 才会告知她系统的真相，因为常守朱无疑会做出维护系统比摧毁系统对社会整体更有意义的判断，从而不得不和系统向同样的目标行动。



槙岛圣护则是不折不扣的中立邪恶。他不喜欢规则，自然更不喜欢规则的制定者 Sibylla。他以自由为口号，真正的心态却与藤间幸三郎的对峙中暴露无遗——在那种立场上，无法纯粹体会比赛的乐趣。说到底，他并不是一个革命者，他自己也从来不这么认为，他只是在破坏中填补自己的寂寞感。从结果看，他的行动间接推进了社会的发展，但本质上他是一个为了自己的欲望会不择手段的人。



混乱中立的代言人是玩世不恭的藤秀星，他重视自己的自由，却往往对保卫别人的自由兴趣欠缺。他同样厌恶组织和传统，却不会像圣护那样去破坏组织。当然在关键时刻——比如厚生省崔九善的劝诱下，他依旧会按照自己理性进行抉择，但抉择的关键往往不是善恶，而是“本大爷看你不爽”这种可爱的理由。



最适合代表守序中立的就是 Sibylla 系统。对于这个类型的个体或者对加入系统那 247 个“人”来说，秩序和组织是非常重要的。他们认同强大井然有序的统治阶层，而这个统治阶层是专制的暴君或是安和乐利的民主政府其实并无所谓。对他们而言，绝对的秩序比什么道德良知来的重要。当然，在这个前提下，如果自己能同时站在秩序的顶点就更棒了。



最后还有绝对中立的杂贺让二，这样的人会为了自己的价值观和利益与某一方合作，但绝对不会加入他们。这种人信奉平衡，明哲保身，认为平衡才是社会应有的状态，总是试图以旁观者的角度观察社会和他人，同时极力避免涉入过深。所以杂贺乐于帮助狡啮却从不会想要以自身投入其中。

『PSYCHO-PASS』的人物尽管覆盖面很广，刻画深度却天差地别。狡啮、小朱、圣护这些主角基本被塑造出了一个丰富，完整的形象，征陆大叔和弥生御姐就完全是打酱油的处理了。作为一部群像剧，这无疑是编剧失当的地方。不过也正巧因为这个失当，才能让我们分析在下面分析出一些更有趣的事情。

盖棺定论，在 2012 年的动画中，『PSYCHO-PASS』拥有出类拔萃的质量。作为一部女生很少，作画不稳定，内容又有些艰涩的作品，能得到现在这样不错的人气和口碑，固然有去年秋冬番的集体乏力的因素，但最主要的还是最近的动画里已经很难能看到这样一部让人脑子转一转的片子了。截至发稿日,『PSYCHO-PASS』前三卷 BD 拿到了平均销量 9000+ 的不错成绩，距离畅销线 10000 只有一步之遥，足矣说明『PSYCHO-PASS』是部好片子。

NO.3 高塔下的乌托邦

Utopia under the tower

在进一步分析『PSYCHO-PASS』之前，有必要先理清这个世界的模样。虚渊向来不会友善地向观众阐明世界观，或者说实际上究竟有没有完善的世界观都是个问题，不过通过各方面的信息综合，笔者还是能大致拼凑出 PSYCHO-PASS 世界的样貌。

在并不遥远的 2112 年，因为持续的动荡，世界各国基本分崩离析，仅存的政府控制力极为有限，只保有最基本的外交和贸易的能力。在这样一个比中世纪好不到多少的年代里，日本成为了现代文明的唯一孤岛。在 50 年内逐步推行并渗透到社会各个层面的 Sibylla 系统是一切的基石。Sibylla 系统是把大到农业自动化生产，小到公民个人职业规划全部包含其中，进行统筹管理的自动化系统，由厚生省管辖。其划时代之处是可以测量每个人心理状态的 PSYCHO-PASS 机能。PSYCHO-PASS 通过设置在城市各处的仪器对公民进行检测，把人们的心理状态以色相的形式表现出来，健康的心态色相趋于清晰，不良的心态则呈现浑浊。在这种全方位的管理下，日本处于十分和平的状态。

从表面看，PSYCHO-PASS 的世界的确称得上路不拾遗，夜不闭户的世外桃源。动画中曾多次表现这个世界的一般民众已经很少设置“锁”这种工具来防备他人。粮食供给也通过转基因作物奇迹般的实现了 100% 自供给。现存的各种官僚机构全部精简并入厚生省，政府清廉高效。作为国家重要暴力机构之一的警察，其刑事课竟然只有区区 20 人——要知道仅帝都一地，每年新招的刑警数量都远大于这个数字。政体上维持着民主的议会制度，投票率达到前所未有的高度，对外也并非完全闭关锁国，外国人在接受教育和 PSYCHO-PASS 的检测后同样允许生活在日本。普通人的生活则更是惬意，自动化机械遍布生活的每一个角落。依靠覆盖率超高的投射装置，人们可以做到随意更换街道的景色，家中的装饰甚至身上的服装。

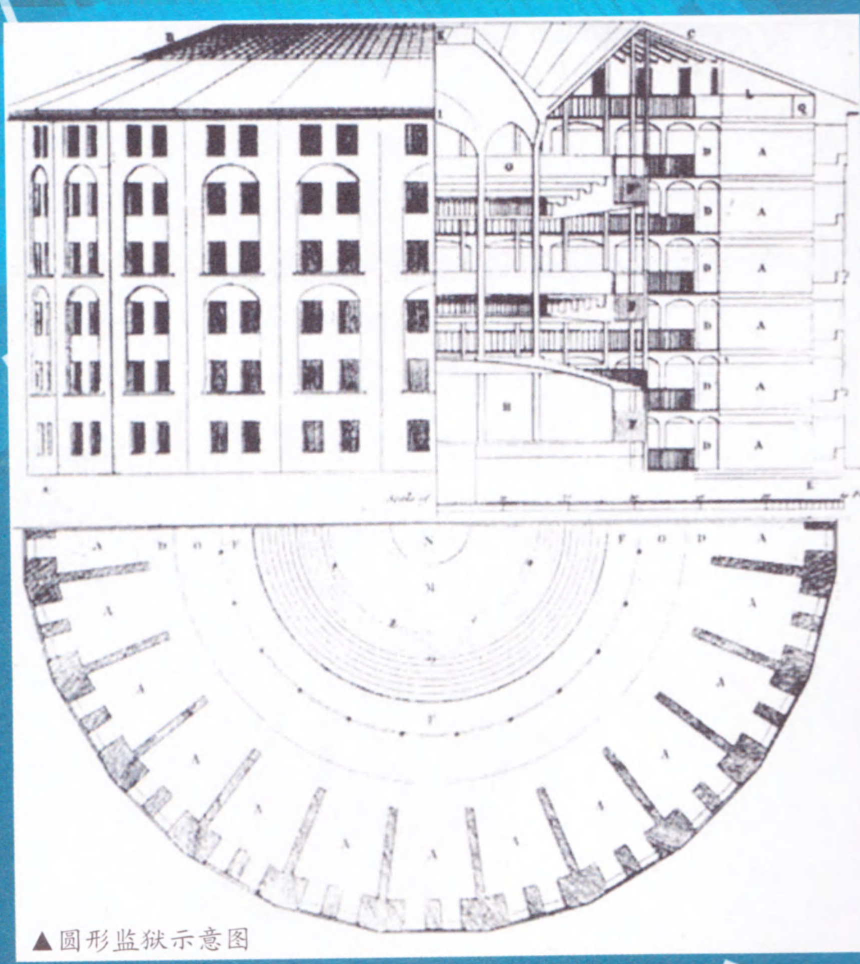
然而就像光的背后自然会有影的存在一样，一条河隔开了光鲜的新区与废墟般的旧城。看似犹如神明的 Sibylla 系统和 PSYCHO-PASS 机能并非公正无私。“免罪体质者”便是他们的阿克琉斯之


▲『PSYCHO-PASS』的世界中，人们可以利用投影装置随意变换衣装和生活环境

全世界都崩溃了，只有日本人还生活在伊甸园。虽然 Sibylla 功能之一的生涯福祉系统限制了每个人的人生选择，但我们不得不承认这种分配并不类似计划经济体制时简单粗暴的划分。在测试中得到高分的话，便有很多岗位供你选择——无关你的爸爸是谁，或是你有多少家产。比起如今“学好数理化不如有个好爸爸”的现状不知公平了多少。况且在我们的社会里，一流大学的毕业生同样在毕业前就被企业抢夺一空，三流大学的学生苦苦挣扎也难求一职。最后，生涯福祉系统的有效性也在片中得到验证，获得头盔的屌丝们可以不被侦测色相，他们虽然在开始时肆意破坏，但很快便被一般市民打倒制服。连力量都赢不了的话，又有什么理由指责这个系统“不公平”呢？

用片中引用马克斯·韦伯的话说：理想的官僚是指不愤怒、不失于公道，且无憎恨无激情、不会爱也不会狂热，只是一味履行义务的人。在这层意义上，系统的确是非常理想的统治者。247 个脑子享受成为“神”的快感，欣然高效的开展工作。并且由于他们已经和社会切断了联系，自然不必担心有以权谋私的行为发生。他们是“神”的同时也是最好的官僚。然而，Sibylla 系统的弱点恰恰是由于他们追求“神”般的完美而留下的种子。

让我们继续引用韦伯的话——权威结构与组织类型有三种，神秘化、传统化和合理合法化。神秘化组织是一种魅力型权威，这种权威又可称之为超人权威或神授权威，核心是个人崇拜，基础是领袖个人的超凡魅力。传统化组织是传统型的权威，依靠传统的习惯与惯例为基础，本质是“顺从”，是最古老的权威形式。合理合法


▲圆形监狱示意图

踵。这些人超越了 PSYCHO-PASS 检测，心理色相始终清澈如新生的婴儿，如果本人没有意识到这点还算社会之幸，只是减少了心理医生的收入。但只要这点被本人意识到了，他就等于拥有了一张免罪的通行证，整个故事的切入点正在于此。跟随着圣护的脚步，Sibylla 的真相终于揭开。被作为逮捕和处刑依据的 PSYCHO-PASS 机能并非由什么客观的公式实现，仅仅是 247 个大脑的主观判定。“免罪体质者”的存在不是系统出了 BUG，而是人力有穷，他们亦无法做到全知全能判别所有的人。对他们来说，像圣护这样的珍稀物种不仅不能处刑，还应让他加入系统，帮助系统完善。

乌托邦光鲜的外衣下是欺骗和阴谋。可如果『PSYCHO-PASS』只是对 Sibylla 系统做一番抨击，颂扬一下人性自由的伟光正，笔者也就没兴趣来写这篇文章了。在访谈中，主创人员曾经谈到这是一部想把乌托邦和反乌托邦结合在一起的作品。而笔者看来，这部动画颠来倒去的每个画面里，都写着这么一行字。

“世界就是这样，你又能怎样？”

让我们把时钟暂时拨回 1785 年，这一年林则徐在福建呱呱坠地，尚不知何为鸦片烟；16 岁的拿破仑自法国皇家陆军学院毕业，对将来的伟业懵懂无知；而在一峡之隔的英国，37 岁的哲学家杰里米·边沁提出了一个也许比前两位的事迹更值得铭记的概念——圆形监狱。

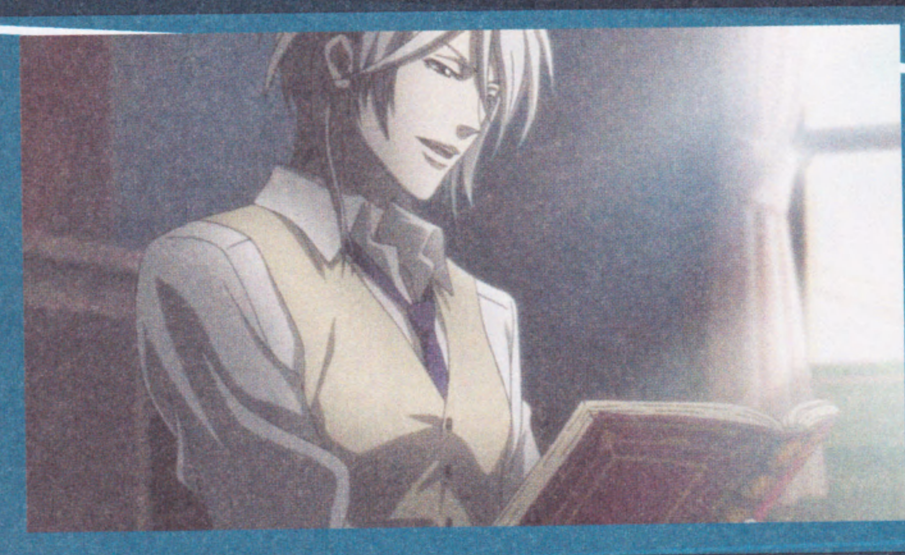
圆形监狱，是一栋每层都被分为一个个单间囚室的环形建筑。囚室一端面向外界，用于采光，另一端面向中心一座用于监视的高塔，高塔中的监视人员可以时刻监视到每一个囚室，但囚犯却因为逆光无法看到监视人员。于是，囚犯在无法明确得知自己是否被监视的情况下，只得迫使自己循规蹈矩。在实际上达到监禁需要的效果。

『PSYCHO-PASS』世界观的基础便是圆形监狱理论。厚生省总部大楼，247 个大脑所在地——Nona Tower 显然是监视塔的具象化，PSYCHO-PASS 机能则是隔开管理者和犯人的逆光。系统掌控社会的基础不在于支配者能把你变成一堆肉酱，而是让你明白自己心中再无罪恶可以隐藏。只要动了坏心思就人所尽知。

但这并非是 Sibylla 系统的原罪。按照构筑现代社会政治法律的基石——社会契约论来说，公民和政府的关系是公民交出一部分权力，服从政府的统治，而政府则回报给公民更好的，更符合公民意愿的生活。在片中，别管 247 个脑子玩的是独裁是寡头还是什么别的东西，Sibylla 系统实际上很好地完成了他应该承担的义务——


▲监视塔的具象化——厚生省总部大楼





化组织是一种法理型权威，这种权威又可称之为法定权威。法理型权威以规则为统治的出发点和最终的归宿点，只有根据法定规则所发布的命令才具有权威，人们普遍遵守、信守规则，规则是组织维持的基础同时代表了一种被认同的普遍秩序。这三种组织形式随着时代的变化各有所长，在信息传递不畅，民智未开的中世纪，显然神秘化和传统化组织的成本更小。而在地球已经成为一个村的现代，信息不对等的程度越来越低，合理合法化组织才是长久之计。

然而也许是系统开发的时间不足，也许是脑子们热衷成神，故事里 Sibylla 多此一举地把自己包装起来，制造出禾生壤宗担任警察局长作为代理人。虽然名义上警察局受厚生省领导，但实际的权力完全集中在禾生壤宗的手里。这里笔者不得不吐槽你们是有多喜欢下克上，这完全是日本陆军权力集中于参谋的写照嘛。议会只是网络投票下的娱乐产物，在未曾表现的设定中，网民甚至打算推举虚拟偶像作为总理大臣。这样一来，Sibylla 实际是神秘化组织和传统化组织的集合。一方面系统无所不能，民众对其产生依赖心理，另一方面遵守系统是50 年来逐渐形成的习惯，因为它一直表现的正确可靠。

圆形监狱的核心在于只要让犯人认为自己随时可能被监视，监狱便是牢不可破的。并且随着时间的增长。随时可能被监视这个命题就像拴住小象的铁链那样成为了一种心理模式，随着小象的长大，它不仅不会去试图挑战铁链，还会谆谆告诫别的象，这个铁链很厉害，不要试图挣断它。到时候，试图挑战监视的人甚至不用高塔出手，犯人之间便会对其作出审判和惩罚。圣护也明白这个道理，50 年的时间足够长,已经培养出足够的规则维护者。所以暴乱对于他只是遮掩的烟雾，从一开始他寄希望的就是自身的暴力手段，却意外的发现了真相。

真相在手，摧毁 Sibylla 突然变得比想象中容易。神秘化组织最惧怕的自己神秘被揭穿——所以教会不惜对布鲁诺动用火刑。传统化组织最惧怕挑战传统的思潮——所以古今帝王都在努力搞君权神授。Sibylla 的最大弱点就在于此，充满不可知的权威固然十分方便，可只要一朝真相被戳破，全部的权威立刻烟消云散，到时候面对所有人的暴动，就算工蜂依旧可以运作，又能有什么用呢?

NO.4 天堂和地狱同时降临

Fall Heaven and Hell

对圆形监狱的运用让『PSYCHO-PASS』有别于一般反乌托邦的作品。为了便于对比，我们有必要提及一下近年来两部在反乌托邦社会的社会构造上颇有建树的作品『NO.6』和『自新世界』。

在『NO.6』中，市政府对外拥有强大的武力，对以西区为首的“自由人”的镇压中显示出压倒性的实力，对内则是无处不在的秘密警察和严格的思想控制。城市内等级森严，城市边缘的高墙象征着森严的等级壁垒。资源由政府统一分配，主角紫苑在故事的开始作为上等人住在政府给予的几百平的山间别墅中，不事生产。在帮助了老鼠后则只能靠着在小巷里开面包店为生。『NO.6』塑造的社会架构传统的反乌托邦社会。文学上可以参照的形象有『1984』，现实中看看1990年前的苏联便可知其大概。

在统治基础上，『NO.6』选择了用寄生蜂对人类进行生物控制。构思巧妙并且颇有反技术倾向。同时整个社会的弱点也在寄生蜂身上。故事的结局，当寄生蜂的秘密被公布，『NO.6』的政府领袖也死于对技术的玩火自焚中，标志性的高墙被民众推翻，城市人和自由人重新融合成正常的社会也只是一瞬间的事情。在整体上颇为和谐。

『自新世界』就没有这样的轻松和谐了。咒力人种的崛起给世界带来了长达1000年的混乱。当一切终于尘埃落定，人类恢复了小国寡民的群落状态。分布在一个个小村庄中过着鸡犬相闻的桃源生活。在这个世界上，除了拥有咒力的人类之外，还有相貌丑陋，智能低下的化鼠。这种生物长相各异，但大体上就是直立行走的土拨鼠样貌，有着类似蚂蚁的组织和繁殖方式。顺从人类并且被人类







役使。故事从少女早季的童年开始书写，和平的村落中各种控制和恐怖手段比『NO.6』还有过之而无不及。人们的思想被咒力和各种封印控制，普通人的咒力被统治者加上了限制和拘束，没有天分的和不安分守己的会被残忍的杀害并且连同存在过的印记都要抹去。可更为残酷的是，这样的社会结构竟然有其存在的合理性——咒力的力量过于强大，如果不进行严格的控制和筛选，只要出现一个挑战规则的逆反者，便有可能毁灭整个村子，让人类就此绝嗣。所以人类不断进行着自我审查，甚至设计出一种强力攻击抑制机能——愧死机构。这种被放置于遗传因子中的机能在人类企图攻击同类时以及大脑在进行认知时，会令肾脏及副甲状腺的机能停止。从而导致不安，悸动，出汗等的警告发作，如若继续发动攻击的情况下，会因低钙血浆发作导致窒息死，或因钾浓度的急剧增加导致心脏停止跳动。在这种堪比自宫的手段下，用暗杀筛选孩子，用鼓励同性爱减压这样的事又有什么不能接受呢?

随着故事的发展，十几年过去，早季身边的同伴一个个或死去或失踪，当观众都把注意力聚焦在早季会以何种方式挑战规则时，故事却在意想不到的地方进行突破——化鼠。这些一贯受到人类压

PSYCHO-PASS

サイコパス

http://psycho-pass.com/

造的生物在十几年中逐渐积攒实力，在清除了化鼠内部的反对部落，并且培养出一个自认是化鼠的咒力人类后，先发制人对人类进行突袭。而人类却由于愧死机构的自宫，无法对那个自认化鼠的人类进行攻击，损失惨重。当然，在故事的最后，人类还是消灭了造反的化鼠，让它们重新为自己服务，主角也结婚生子过上了幸福的生活。可这看似大团圆的结局却因为一个信息的披露而完全逆转……

世界上的人类如此稀少是由于1000年间咒力者杀光了绝大多数的普通人，由于愧死机构的存在，极少数的普通人幸存者被咒力者和裸鼹鼠强制结合，去除了人类形象，变成了妖怪般的化鼠——这样他们造反时就可以无视愧死机构杀杀杀了。换言之，如果按照『自新世界』的发展，现在地球上大部分人的后代都只能生生世世永远为奴。用一句话总结『自新世界』便是忍辱负重的奴隶起义最终被骄奢淫逸的贵族残酷镇压的故事。





▲『人猿星球』和『银翼杀手』

这不由得让笔者想起奥威尔的另一部名著『动物农场』以及科幻小说中的『人猿星球』和『银翼杀手』。这些故事统统描述了一个残酷的社会，却又告诉读者社会以这种形式存在的合理性。他们的反乌托邦，寓意重在警示，警示我们不要让社会滑落进那样万劫不复的深渊。

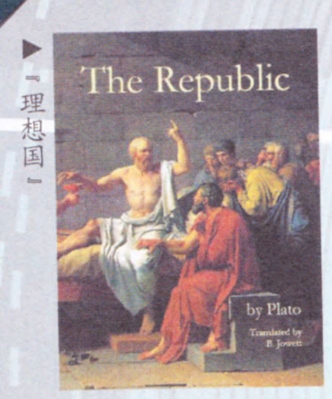
无论是『NO.6』还是『自新世界』又或者是刚才笔者提到的其他反乌托邦作品，不管最后结局如何，他们对集权社会的评价都是负面的。形成这样社会的诱因都是一个新技术/新事物与现有社会冲击重组的结果。并且寄生蜂和愧死机构，这两个社会的弱点也恰恰在于这个新技术/新事物。这些社会就像是天堂和地狱的重合，身在其中的人们一边享受着伊甸园的美丽，一边受着火刑的炙烤。『PSYCHO-PASS』与这两部作品的区别在于，Sibylla系统的弱点就在把自己的权威神秘化，247个犯罪者的脑子统治人类乍一听上去谁也不能接受，但这个弱点却并非源于系统本身，而是来自错误的决策。笔者在前面已经分析过了，即使明白的告诉民众系统的运作原理，在生存的压力下愧死机构都能被接受的人类，又什么理由拒绝至少公正温和的系统统治呢。实际上，在故事的最后，Sibylla也认识到自己神秘化的错误，开始试图向合理合法化组织转变。那么，如果Sibylla从一开始就没有犯搞神秘主义的错误，正常的与民众建立社会契约，就真能无懈可击了吗？

答案依旧是否定的。

NO.5 正义的所在

where justice place

为什么会有乌托邦？
因为我们有对美好社会的憧憬。
什么样的社会是美好的社会？
人人平等、没有压迫、衣食富足、文化繁盛。



▶理想国

这样的理想会有实现的一天吗？

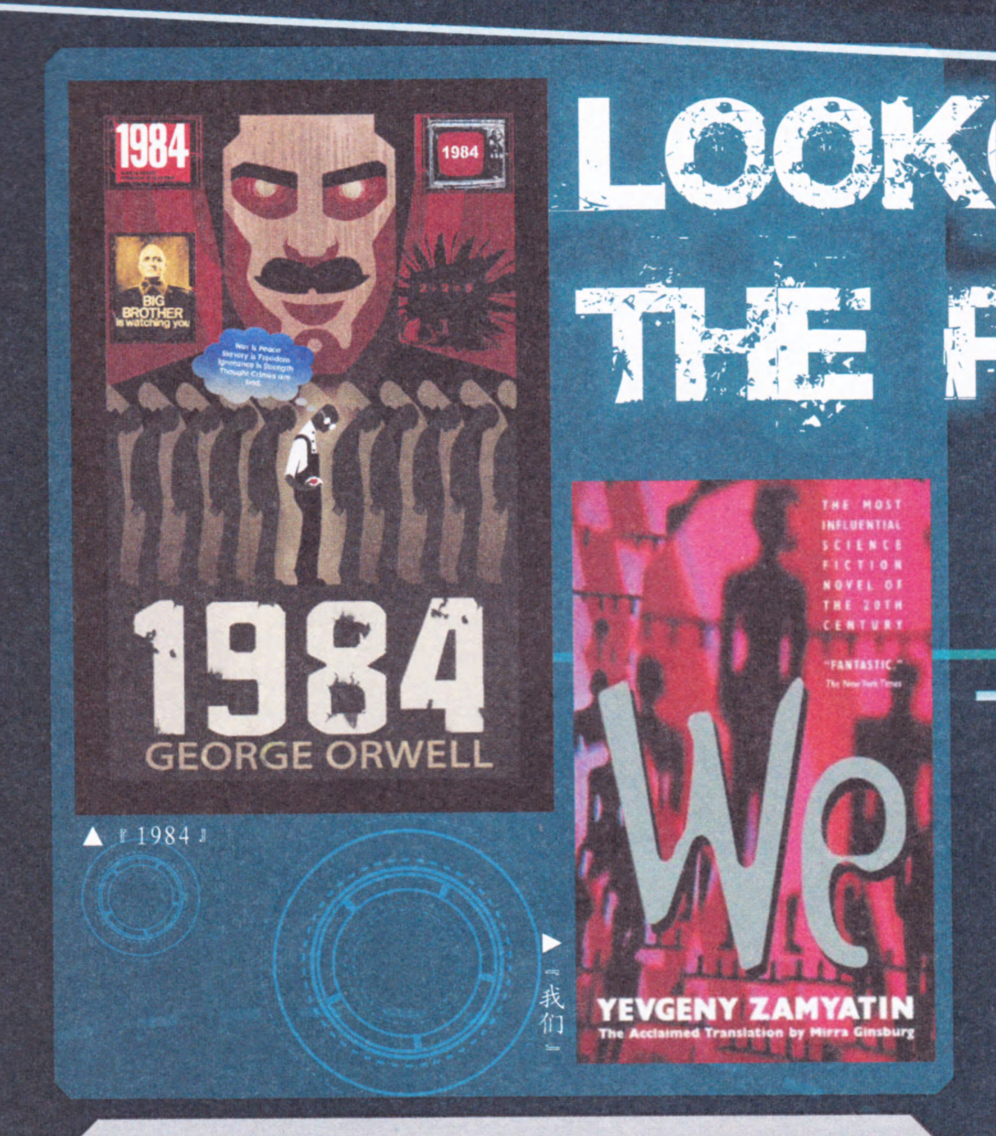
大概……不会吧，所以叫乌托邦啊。

这个世界上有两种针锋相对的文学作品，乌托邦和反乌托邦。

其实这么说有些不严谨，因为乌托邦文学在历史上只是昙花一现，仅仅在16、17世纪有过那么几本描绘遥远的幻想国度的书。衍生出的空想社会主义也在19世纪随着圣西门、傅里叶和欧文的社会实验接连失败而烟消云散。但乌托邦的思想在人类数千年的历史中却从未离去，从柏拉图的『理想国』到农民起义的“均贫富”口号，再到物质极大丰富，人人思想高尚的大同社会，人类从未放弃对建立人间天堂的追求。对于乌托邦的认同者来说，他们一方面承认乌托邦并不存在，甚至承认乌托邦可能不会有实现的一天，另一方面表示即使乌托邦不会实现，把那样的世界作为目标来努力也是有益和正当的。

反乌托邦则从诞生的那天起便一直试图打乌托邦的脸。时间进入20世纪，随着法西斯主义、军国主义、斯大林式统治和其他集权主义的兴起，人们逐渐看清乌托邦设想所带来的另一种可能。在反乌托邦三部曲『1984』、『美丽新世界』和『我们』中，作家不约而同的描绘了一个均贫富、生活快乐、思想统一、人人幸福的社会。





▲『1984』

▶『我们』

而同时也告知了读者其实现的代价——均贫富是大家一起穷、快乐是用暴力强迫你维持笑容、统一是把不同的思想全部剿灭、幸福只存在于媒体的喇叭里。站在反乌托邦的立场上，乌托邦就像是一个天然呆的萝莉，整天幻想着棒棒糖的世界，而自己的使命就是让萝莉打消这种不切实际的幻想，并且认识到世界上最多的其实是拿着棒棒糖的怪蜀黍。

那么，自称把乌托邦和反乌托邦结合在一起的『PSYCHO-PASS』所要表达的又是什么呢？请允许笔者借用动画第二十话的标题来回答——正义的所在。

对于一般人来说，正义是靠结果来判断的。

英雄保护世界被人称颂，警察逮捕犯人受到尊敬。这都是正义最浅显直观的表现。然而放置到实境中，事情便没有看起来那么简单。『PSYCHO-PASS』的第一个故事里，狡啮慎也依据支配者的判定准备击毙失控的人质岛津千香，结果反被常守朱一枪麻醉。小朱的这一举动导致了她前期恶评如潮，原因也很明显——虽然结局是成功救下了人质，逮捕了犯人，但在案件还没结束的情况下，贸然让自己的伙伴失去行动力显然是极为危险的行为。如果没有宜野队的及时赶到，狡啮被杀死也不是没有可能。然而到了 18 话，在禾生壤宗即将处死狡啮慎也时，同样是小朱的关键一枪，麻醉了咬啮，同时也救了咬啮。对于间隔十八话后的第二次射击，观众则是一致叫好，纷纷表示这是难等可贵的成长。

不觉得有什么不对吗？

我们拆分两次事件的本质，都是常守朱试图拯救他人，使用麻醉射击击倒咬啮，最终成功达成拯救目标的目的。那么何以造成观众态度的截然不同呢？

还记得本文一开始的那道题目吗？

那是哲学十个著名的思想实验之一，由英国哲学家菲利帕·福特在 1967 年提出。这两个分别被称为电车难题和天桥难题的实验有趣之处在于——在电车难题中，大多数会选择扳动道岔，牺牲掉那一个人。而在天桥难题中，却只有极少的人选择把人推下去。

从理性的角度来说，在电车难题中选择牺牲少数人，在天桥难题中推下身边的人都是极为合理的选择，因为多与少一比便知。但可惜科学研究已经表明，在做出道德判断时，起作用的往往是我们的感性。于是在电车问题中，面对着一个两方都已经被绑在铁轨上的没有直接选择负担的道岔，我们尚且还能压制感性，用理性做一个加减法。到了天桥之上，我们必须亲手牺牲一个人的时候，逃避责任的想法和将人推下桥很残忍的认识交织在一起，感性占了上风，死掉的就是下面的五个人。联系到动画中，小朱在第 1 集和 18 集中遇到的恰恰是天桥问题和电车问题，前者列车是色相判定，一个人是麻醉咬啮，五个人是杀死人质；后者列车是禾生壤宗，一个人是麻醉咬啮，五个人是咬啮被杀。之所以观众对这两枪的观感产生极大的差异，究其原因只是我们在天桥难题中都会选择不推而已。

所以，我们对正义的判断，不是依靠结果。

那么，是依靠目的吗？

在 ACG 中经常会有这样的场景：又萌又软的女主角好心把事情办砸了，大家纷纷出言安慰，表示有一颗为别人着想的心才是最重要的；漂亮气质好的角色为了复仇大杀四方，群众称赞这才是憎恶分明的真性情。『PSYCHO-PASS』八王子工厂里受人欺凌的金原祐治，为了反抗而杀死恶霸，同事却没有一个人叫好，咬啮暴力威胁加诱供也无人指摘，凄惨地被逮到后。观众们倒是表示合情合理罪有应得。

好吧，看起来与其用目的判断正义，倒真不如高喊一句——可爱就是正义。

那么，是依靠利益吗？

电车难题和天桥难题对于功利主义者来说并没有难度，他们会果断的选择牺牲最少的办法。而现实中每一次变革，能否满足大多数人或是统治地位者的利益才是成败的关键。夺取他人的虚拟角色，并且扮演的比原主人更合格的御堂将刚，实际上也是为虚拟角色的 FANS 们——也就是更多人们谋了福利，可他的结局同样凄惨，槙岛圣护的解释是——人只有在自己意志驱动下行动，才有其意义。

那么，正义源自人心？

整日把自由意志挂在嘴边，夹着哲学书游走在高塔阴影里的槙岛圣护的思想和做法的确得到了一些人的认同。以结果论，他成功揭露了 Sibylla 系统的真相；以目的论，他一心为了人类自由；以利益论，他的立场极为坚定，系统开出封神的价码都被一口回绝。如果放在某个特定的时代背景下，圣护大概会被媒体涂抹成某种“伟大”的“楷模”吧。但他手上无数人的血迹，实实在在地告诉我们他和正义只可能背道而驰。

其实，正义的所在片中早就告诉了我们。我们也用实际行动进行了回应。不用彷徨，正义就是塔顶小朱一头盔击倒圣护；正义就是藤秀星在地底说出“照你杀掉的人数一遍遍去死”；正义就是在禾生壤宗打开支配者的分解开关后保护住咬啮；正义就是在天桥难



题中选择不把人推下去。

所谓的正义，就是大多数人所认同并且赞同的观点。

少数服从多数不一定正确，但少数服从多数是我们这个社会绝大部分时间的真实。

而正义这个词因为扎根于现实才有意义，脱离实际谈这个词，便如上面笔者洋洋洒洒分析的一样，说到底都是无根之木无源之水。

所以，笔者会在上一章的结尾表示 Sibylla 系统完全可以做到合理合法，因为稳定的生活绝对是社会上大多数人的根本诉求。

所以，247 个脑子也好，支配者也好，在 PSYCHO-PASS 的世界里，皆是无可辩驳的正义。

所以，征陆大叔会萧索的说：不是正义，是执念，是男人的坚持。



NO.6 系统的原罪

original sin of the system

论述至此，我们可以发现，247 个脑子组成的 Sibylla 系统在『PSYCHO-PASS』的世界中实际上是个十分合理的存在。同时往往被观众忽视的一点是，色相系统测量的标准并非一个人是否会欺诈、伤害、谋杀，而是这个人对社会的看法和行径是否符合整个社会的整体利益，所以常守朱的色相一直清澈。作为中立善良，在现在这个系统利大于弊的时候，她不可能做出违反社会利益的选择。如果按照上文提到的假设，系统没有自摆乌龙利用神秘性进行统治，想必圣护的行动会比动画里难上百倍，但这不是说系统全无问题，在动画中，圣护找到了转基因麦子作为攻击点，这麦子实际上是在 Sibylla 系统，乃至全部集权的一个缩影——强大高效却单一缺乏变化。

所以，系统，或者说集权的原罪不在于用什么手段去统治，而是在于它的统治本身。

在王陵璃华子的事件中，伴随着贝多芬的欢乐颂，良性压力缺乏症这个名词跳到了观众的眼前。作为这个病的患者，王陵牢一本来是个通过绘画人类内心的阴暗面来刺激观众，培养他们心中良知的高尚画家。但是随着色相系统的推广，人们心中的阴暗面被强制消弭于无形。对于王陵牢一来说，失去的是绘画的意义，对于更多的普通人来说，超级平稳的生活让他们对压力过于迟钝，对刺激的识别麻木，逐渐神经退化最后安静的死去。

这理论看起来颇为夸张，却有其现实意义。例如刮痧便是用造成皮肤和皮下组织轻微伤来调动人体自身的应急抵抗力，从而达到激发淋巴，调节白细胞数量和调整内分泌的效果。又如我们都知道我们呼吸所需要的是氧气，却少有人知道人工输氧时必须加入 5%

的二氧化碳，因为血液中一定浓度的二氧化碳是维持呼吸中枢兴奋所必不可少的条件。没有它们的刺激，我们的呼吸机能反而会减弱甚至停止。

泉宫寺丰久在枪战中也自嘲即使现在他全身义体，可以任意延长生命的长度，最有活着实感的还是年轻参加游击队的时候。所谓“纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行”大概就是这么一回事。生活有了压力，才能调动我们全部的潜力，让我们的五感更加敏锐，留下深刻的印象。今天便知道明天会发生的事情，上学时就看到几十年后的人生，这样的生活无疑如同清水煮白菜。偶尔尝之觉得自然清新，吃上三顿整个人都寡淡无味。

若我们把这个问题上升到宏观的社会层面，僵化的集权体制所隐含的危险就更为致命。当社会地位从学校开始便注定，当人们习惯把一切都交给系统。社会内部的自新功能便会逐渐停滞。与之相对的则是根植于每个人基因中的生存欲望和自我需求。所以即使先进高效如 Sibylla 系统，只要它还是集权，还是专制的，便天生与人性相违背。我们说大多数人所认同的就是正义，那么按照马洛斯需求金字塔，第一位的正义是生存，第二位的正义便是自由。

诚然，集权制度有其集中力量办大事的优越一面，在战争、天灾等等需要集中力量的时候是最优选择。但那只是为了生存而做出的选择，只要生存被确保，人心就会思慕自由。集权被分权只是时间问题。

也许有人会反对说自由究竟是不是有那么重要，请看 Sibylla 系统，即使这个系统有着理想般的集权统治，并且极力夸大集权的优点，它依旧和麦子有着同样的原罪。请注意，在这里笔者并没有说弱点，因为对于麦子来说，弱点是转基因调控，原罪则是全日本的粮食，都维系在这单一的转基因麦子上。弱点可以通过修改麦子的基因来补足，但原罪却是你怎么折腾麦子本身，也洗刷不掉的问题。Sibylla 的原罪是无论它多么强大，如此的集权统治也是把万千幸福系于系统一身，像是鸡蛋放在一个篮子里，出了问题就是损失全部，又像因为有着高效机构的蚂蚁群。虽然能让个体的作用成千上百倍的增加，但至多也是量变，蚂蚁还是蚂蚁，永远摸不到质变的门槛。

所以，圣护至少有一句话没有说错——人的全部意义在于自由。

有了自由，有了更多选择，哪怕 9999 个选择都是错误的，只要有一个选对了，便是全体人类正确的进化之路。

自由，实则是为了更好的生存。


▲第六话，王陵璃华子置于喷泉中的“人体标本艺术”



NO.7 客观主义虚渊玄

objectivism creator

虚渊玄何许人也？这个问题大概很白痴。

自『魔法少女小圆』以来，有关虚渊及其作品的各种感想、分析数不胜数。他身上加诸的各种民间称号也日渐增多。然而不管别人曾经给予过虚渊如何的评价，笔者在看完『PSYCHO-PASS』后，在此还是要深深的感叹一句，这个家伙的价值观比绝大多数人都要正得多。

当然，『PSYCHO-PASS』编剧的功劳并非虚渊所独有，应该属于三位编剧全体。但一阅三人之前的作品便知，『PSYCHO-PASS』的核心思想无疑来自虚渊。这里暂且不提深见和高羽，在我们已经弄明白了『PSYCHO-PASS』全部内涵的现在，继续去看看虚渊脑子里想的究竟是什么。

在本文的第一章，我们得知了本片的角色基本覆盖了人类现有的价值倾向类型。在本文的第三章，我们看到『PSYCHO-PASS』的世界来自于边沁的圆形监狱模型。然而笔者没有在第三章提到的是，圆形监狱这个模型并非只是社会学理论和应用在一些小说、假设中。实际上，在我们身处的社会中圆形监狱无处不在。例如上课前老师的点名，上班时员工的打卡，这都是我们身边最基本的利用“监视”来控制人的行动的实例。再进一步想，现在每个十字路口









都装有高清摄像头，高档一些的小区、公寓、大楼也都有保安用摄像头，更不要提商场、学校、车站这些地方。第二代身份证已经推行数年，现在无论是购买车票还是银行交易都免不了要刷身份证联网验证。你随身携带的手机，如果公安愿意，三分钟内锁定你的位置是很普通的技术。随着科技的逐渐提高，政府对社会的控制能力也在逐渐增强。在古代，你犯下命案就算已经被捕快锁定，发下海捕文书，也有很大几率通过乔装等等方法成功潜逃。唯一的麻烦只是户籍制度。而现如今，通缉令通过电讯号一秒之内便可跑遍全球，即使你凶恶如周克华，最终也被击毙街头。并且通过媒体的传播，当越来越多的民众得知这些“监视”手段。犯罪者也会收敛。例如随着交通摄像的普及，肇事逃逸的数量明显下降。因为肇事者现在都知道被摄像头拍下便跑不掉，何苦罪加一等呢。

显而易见，圆形监狱的理论在我们的生活中其实无处不在。那



么『PSYCHO-PASS』设定的目的就很明显了——模拟一个略微夸张的真实社会。

在访谈中，虚渊坦诚在开始动笔写『PSYCHO-PASS』时，并没有想到什么主题，在码字的过程中，主题自然就跑了出来。这看起来所言不虚，因为在他的作品中，一贯都有着扎实的现实意义，作品设定扎根于现实大概已经变成了下意识的动作了。有人曾经评价虚渊的作品是现实主义，在笔者看来这是不准确的，虚渊的作品应该是客观主义。因为现实主义虽然是对社会进行细致真实的描摹，但同时也总要抨击黑暗，宣扬社会改良。反观虚渊，从『Phantom』到『PSYCHO-PASS』，他一次又一次从各个角度描摹社会，可他却从未抨击过什么或赞扬过什么。换言之，他从不在自己的作品中主动表明态度，而是全部交由读者思考，最多最多，他会让主角去追求自身的幸福或曰“合理的自利”。但同样，他从不评价这样做的对错。

或许，只有中立才是他的态度，这并非是笔者肆意揣测。从『PSYCHO-PASS』中重笔书写的人和物来看，常守朱中立善良，狡啮慎也混乱善良，Sibylla 系统守序中立，槙岛圣护中立邪恶。四个主要角色中三个倾向是中立，事情不证自明。也和他的客观主义恰好对应。

再来看他以往的作品表现。『鬼哭街』中主角原本以为妹妹是被害者，结果妹妹是一切的策划人。从一开始的义愤填膺到结局泪尽铃音响，好像在说别有什么被害妄想，这个世界不是你想的那么简单。『沙耶之歌』里，主角选择沙耶则与人类决裂，选择人类则再也见不到沙耶，表面看是一个科幻猎奇故事，映射到现实就是屁股决定脑袋，人的行为一定与他所处的立场相吻合。『FATE/ZERO』中的切嗣则完全是虚渊的一个黑色幽默，他的理想是消弭战争，却在实现理想的过程中杀掉越来越多的人。虚渊赤裸裸地把理想和现实的落差摆在读者面前，笔者似乎能看到他咧嘴凄惨一笑："少年，你是选择被理想坑爹还是被现实坑爹。"幸而，切嗣一直以来只是从中二青年变化成中二中年，如果他是文艺青年，大概圣护就能早出世几年了（笑）。

在『魔法少女小圆』这部最充满梦幻气息的作品里，实际是最为现实的。QB 可以幻化为社会上一切个人无法对抗的巨大实体，它们先是用欲望来诱惑你，诱惑成功的同时你也被套牢（合同，贷款），等到魔女之夜这样的危机出现时（经济危机，楼市泡沫），你能选择的只有牺牲和被牺牲（裁员，抛售）。其最悲剧的一点在于，切嗣最终牺牲一切换来了阻止圣杯和士郎，而小圆的牺牲换来的只是时间回到昨天，一切重新开始。晓美焰无数次牺牲换来的，只是小圆最体面的一种死法。

尽量选择社会残酷的一面来表现，大概与虚渊早年的经历密不可分。他 24 岁的时候曾经患上了严重的传染病，直接在阎罗殿门口走了一圈。在疗养期间，用他自己的话说便是“从某种意义上来说相当于已经社会性地被抹杀掉了”。大概从那时起，他就已经习惯跳出三界冷眼旁观了吧。

如果我们把电车难题和天桥难题交给老虚之前笔下的人物，大概他们的选择不是扳道岔更不是不扳道岔，不是推人下去更不是袖手旁观……而是自己卧轨或是跳下天台吧。从沙耶到小圆，虚渊悲壮的英雄情结并未改变。但令人欣喜的是，在『PSYCHO-PASS』中虽然他没有推翻系统，但也没有给小朱封神，而是轻描淡写的让一切画了个圆，回到了刑事课一组。

这并不是『魔法少女小圆』意义上的单纯轮回，虚渊的思想出现了一次小小的突破。在新的监视官上任之时，宜野座接过了老爸的手，必将带着对自己过去的认同和对系统的轻蔑成为一个狡啮样的执行官。而带领小队的也不是墨守成规优柔寡断的宜野座，而是可以正面与系统讨价还价的常守朱。对了，别忘了失踪的狡啮，他终于摆脱了他所反感的规则，也许正隐藏在哪里等待着重建世界的那一天。

马克斯·韦伯在『学术与政治』曾言——真实的情况不是“善果者惟善出之，恶果者惟恶出之”，而是往往恰好相反，任何不能理解这一点的人，都是政治上的稚童。笔者以为这句话作为虚渊的脚注再合适不过。政治恰好是社会的缩影，之前他所以的作品里，反复念叨的其实是同样的东西。而『PSYCHO-PASS』让他在之前的基础上，加入了一点点小小的，也许可以被成为希望的变化。

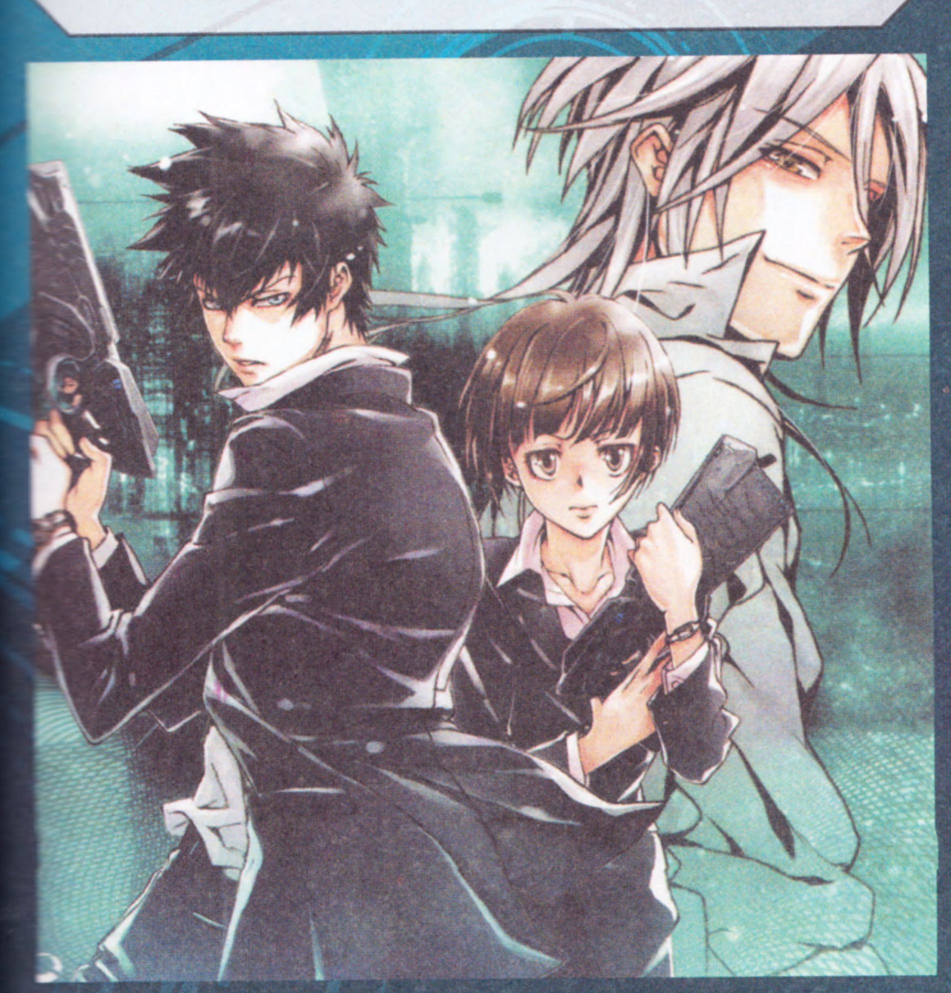
这也许是他的进化?

笔者无法回答这个问题，但可以肯定的是如果道岔前的人是常守朱，我想她不会去动扳道岔的杆子，更不会试图卧轨牺牲自己，而是蹲下身去，默默地开始铺设出一条新的岔道以备后来人。

尽管这也许很漫长。

但活着，就有希望。

给时光以生命，而不是给生命以时光。▲





男主开挂女主红，男上有热血下有萌

——『问题儿童都来自异世界』魅力初探

Headphone or black bunny
ardour or meo

■文 / 枪樱 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 / ASKI

作为一月番首部完结作品，『问题儿童都来自异世界』仅十话的长度实在是不上不下略显尴尬。虽然最后一幕定格在从天而降的印有共同体 Underwood 封签的邀请函，为后面的“收获祭”起了预告和串联作用，但 TVA 实际制作时的各种伏笔删光光和本季并不乐观的收视率，都让人为第二季能否如期而至捏把冷汗。不过不可否认，这部不需要装深沉，简单易懂，就图看得爽快的片子还是为观众们带来了不少乐子。

TVA 仅改编了小说一、二卷的内容。从引入世界观到与共同体 ForesGaro 和 Perseus 对决的小试牛刀，再到以魔王佩丝特来袭为一个小高潮。虽然精简了不少对话和桥段，但也算有头有尾，平均五话改编一卷的良心进度也让原作 FAN 不忍苛责，但实际上三个问题儿童的冒险远不止于此。这部由轻小说三大文库之一的“角川 Sneaker 文库”于 2011 年开始出版的轻小说，在短短两年的时间内已发售至第六卷，TVA 区区十话展现出的仅仅是箱庭世界的冰山一角罢了。

先来认识一下“箱庭”世界的创造者 the creator of the world



作者

竜ノ湖太郎：出生于 1986 年的全职小说家，五六年前的某个严冬辞掉工作，在迷茫中决定向真正感兴趣的小说领域进发。09 年参加第 14 回“角川 Sneaker 新人赏”并获得奖励赏，其后两年都没能写出拿得出手的作品。『问题儿童』本是其自暴自弃的产物，却意外获得了好评。笔名一半来自童话『龙之子太郎』，一半沿用本名，又因为“龙的小孩是两栖类”（作者语），因此自称是“长得像海马的两栖类”，但其实是个人畜无害的眼镜男。最喜欢的角色是居家必备狐娘莉莉，最想要的恩赐是“能快速写出好的作品”。

插画

天之有：时常被作者“就算名为黑兔但还是涂成荧光粉比较显眼”、“不是吊带袜就无法接受”等任性的意见轰炸，是湖太郎在后记中最常道歉的对象。据说参加网站上的恩赐游戏并获胜，就可以看到天之有的插画草图及未登场角色插图。

责编

Y 小姐：在后记中最常被作者提及的人物 NO.1。最初湖太郎打算采用“恩赐游戏”为书名，但过于一目了然被 Y 小姐退件，第二次上交的“月兔与箱庭世界”也以“感觉还差那么点”被再次被退件，一气之下湖太郎绞尽脑汁例举了 N 个备用书名，最终是 Y 小姐对这个符合轻小说流行趋势的超长书名一锤定音，而超强男主角十六夜诞生的契机——将湖太郎旧作中某个性格鲜明的女性角色性别逆转放到『问题儿童』中来，也是 Y 小姐的提议。可以说，正因为有 Y 小姐一直以来不吝于对湖太郎挥舞爱之鞭才有了『问题儿童』的今天，作为责编是本书当之无愧的幕后功臣。



箱庭是什么？恩赐游戏又是什么？ About the story settings

箱庭

问题儿童三人组被召唤至的异世界，拥有恒星级别大得不像话的表面积，这个世界的神造太阳是围着箱庭而转的，因此与地球截然相反遵循天动说（地心说）。俯瞰箱庭的话，城市呈同心圆状分为七位门，数字越小越接近都市中心，住的也越是怪物级别的人物。第4位门及以上被称为“上层”，而问题儿童所在的共同体 No name 则位于最下层的第7位门外。在这个遵循“立体交叉并行时间理论”的异世界里，各种修罗神佛得以共存，像问题儿童三人组就是来自完全不同的时间轴的不同时代，为作者想到什么就塞什么大开方便之门。

共同体

箱庭的基本活动单位，由复数的个体或复数的共同体组成，因物种相异和组建理由各不相同因此没有明确的定义。实际规模可大可小，有大如国家的，也有小如社团的，但想要在箱庭生存下去就必须加入某一共同体。对共同体而言名号与旗帜就必备的，是如同民族骄傲与自尊心一样的存在。正因如此，在魔王游戏中败北后被夺走名号与旗帜，沦为 No name 的问题儿童所在的共同体，才到处被人看不起。夺回名号与旗帜，重拾曾经的光辉，正是 No name 最大的目标。

恩赐游戏

所谓的恩赐就是各种特殊能力，恩赐游戏就是用各自的恩赐进行比赛和战斗的“活动”。据说箱庭当初被制造出的初衷就是为了进行恩赐游戏，所以将箱庭理解成豪华过了头的赌场也未为不可。恩赐游戏以恩赐、财产、权利、土地、荣誉、自身等为赌注，赌注越高，奖品也越丰厚，只要能提供出奖品就可以拥有主办者权限，但滥用主办者权限就会成为“魔王”。游戏成立的瞬间会形成契约，仔细阅读契约条款其实非常重要，无需一味蛮干，达成 CLEAR 条件即可胜出游戏，有时钻下条款的空子也是种狡猾的智慧——恩赐游戏武斗与头脑风暴并重的特点，无疑从设定上就加强了『问题儿童』的可看性。

再来认识一下群像剧般个性鲜明的角色们 About the characters

因角色众多且以共同体为出场单位，一个新角色的登场就意味着其所在共同体能哗啦啦站满一排，在此篇幅有限无法面面俱到，只能就 TVA 中登场角色择重点介绍一二。

问题儿童三人组

问题儿童1：逆回十六夜

十七岁，从不解除开挂模式的耳机少年。自嘲为“粗野、凶恶和享乐主义三毒俱全的废柴”，实际上强到逆天，不仅拥有主角光环满点的天赋异禀，体能、智商也是无可挑剔。虽然为人有点狂傲和臭屁，但遇事冷静果断，擅长长远思考问题并能敏锐把握细节，从一加入 No name 就迅速成为共同体的军师与头号战斗力，是非常值得依靠的主人公。表面上很爱欺负黑兔，但这也是内心深处把黑兔视为重要伙伴的证据之一。最大的槽点就是那个像长在脑袋上似的不仅丝毫没有影响听力连泡温泉都不会取下的耳机，除了顺带压一压蓬松如狮毛的呆毛外，耳机真正代表的是十六夜与过去福利院伙伴的羁绊，原作小说第三卷中被耀间接弄丢，于是牵扯出一段猫耳耳机的趣事，摘掉耳机后意外地像路人。

恩赐：“真相不明（Code Unknown）”。十六夜的恩赐究竟是什么也是本作最大的谜团之一，“真相不明”既承认了十六夜绝对的特殊与强大，也为作者随便瞎掰留足了后路。击碎星辰只是表层的能力，更为强大的潜能是要留



生日后超展开的，但毫无疑问的是，在拥有奇迹的同时又能破坏奇迹，十六夜的恩赐果然是拿来开挂用的。



问题儿童 2：久远飞鸟

十五岁，出身名门的二战后日本财阀大小姐。虽然黑兔的邀请信上写着“望你舍弃一切，前往箱庭”，但十六夜和耀明显只是来玩的，抛弃财富、地位、名誉及有所保障的未来孤身一人来到异世界的大小姐飞鸟，才是真正有所舍弃的人。自尊心极强又相当毒舌，因此初见面时总给人高高在上的傲气感，实际上对不是因为无法抗拒自己的命令而呆在身边的伙伴十分重视。毕竟是养在深闺的大小姐，对热闹的节日非常向往，因此与十六夜约定好第一次的主办者权限将拿来举办万圣节。同样由于是大小姐的缘故，在三人中体术最弱。

恩赐：“威光（Ikou）”。因为对比自己高阶的物种毫无效果，乍看之下飞鸟的恩赐最受局限，但命令别人只是“威光”最表层的用法，如同原石一样未经打磨的“威光”其实拥有更多的可能性。在黑兔的建议下，飞鸟也将自己的恩赐往“支配恩赐的恩赐”上发展。事实上湖太郎还是很偏爱大小姐的，大小姐不仅在“火龙诞生祭”中收获萌物精灵梅尔一只，包括“迪恩”、“白银十字剑”等在内，陆续获得的装备也是三人中最多的。

问题儿童 3：春日部耀

十四岁，来自近未来的可以与动物说话的无口少女。个性孤僻安静，接受邀请来到箱庭最大的目的就是交上人类朋友，与十六夜、飞鸟、黑兔等人相遇后逐渐敞开心扉，但在社交的协调性还是相当笨拙，总是不想给伙伴添麻烦因此单方面拒绝依赖他人，没帮上什么忙时又会相当自责，孤身一人冲得太猛的结果就是率先倒下经常受伤，因此在三人组中是雷打不动的炮灰担当（误）。作为女孩子而言也是相当超群的运动能力让飞鸟十分羡慕。随身携带三色猫一只，且对耀绝对忠诚。

恩赐：“生命目录（Genome Tree）”，“无特定形态（No Former）”。与另外两人不同的是，耀的恩赐是后天通过道具，即她父亲雕刻的系统树木雕获得的，这种创作系的恩赐同时具备技术性与艺术性，深谙可持续发展的精髓，



因此在自然条件相对恶劣的北区备受青睐。与动物沟通同样也只是“生命目录”最浅显易懂的使用方法，将不同种族的特性融合才是此恩赐的究极形态，即借其他种族之长补自身个体之短，但因进化方法过于BUG最终难逃变成合成兽的命运——虽然作者从设定上考虑到了“强大的恩赐也可能会带来强大的副作用”这样双刃剑般的两面性，但从销量上考虑，再怎么样也不该把萌少女变成奇美拉，相信耀肯定可以靠主角光环逃过一劫！

共同体 No Name

箱庭贵族：黑兔

年龄超过200岁，箱庭创始者之一帝释天的眷属——月兔的后人，拥有各种强大的恩赐和力量。耳朵和眼睛与箱庭的中枢相连，拥有“审判权限”的特权，但也因此无法自由地参加恩赐游戏。小说中设定为黑发但在TVA中被涂为天蓝色，能力发动后会瞬间变成超显眼的粉色，拥有前凸后翘的Nice Body，不管对共同体还是作品本身而言都是当之无愧的萌要素担当和招牌看板娘。平常总穿着Cosplay一样的兔女郎装是因为这样在比赛裁决时报酬可以增加三成，裙底被白夜叉施加了“好像看不到又好像看的到”的魔法，美名其曰“绅士（Hentai）的艺术”。相当重情重义，在问题儿童三人组被召唤来之前凭一己之力支撑着共同体，在问题儿童三人组被召唤来之后沦为谁都很爱欺负的对象，箱庭世界的第一总受（大误）。

恩赐：模拟神格・金刚杵、月界神殿、史诗・摩诃婆罗多的纸片。设定上是帝释天的后人，恩赐都取材自印度神话，弥漫着浓浓的咖喱味（弥天大雾）。其实光是“箱庭贵族”的头衔就足够黑兔在箱庭横着走了。作为裁判官无法自由参加恩赐游戏，不过不知从哪里掏出来对十六夜专用的纸扇攻击就让她很有知名度了。







首领：仁・拉塞尔

十一岁，屈指可数的男性角色之一，被十六夜称为"大小鬼"，共同体败北后作为除黑兔外唯一可以参加恩赐游戏的人被赶鸭子上架当上首领。肩不能扛手不能提，性格也是温柔有余魄力不足，后来在十六夜的鼓励与支持下脚踏实地一点点成长起来。有着"从零开始练级学着做一个领导者"少年漫男主角般的成长经历，相比之下，一上来就是赛亚人等级的十六夜更像引导仁成长的"主角师傅"般的存在。

恩赐："精灵役使者"。如字面意思的召唤系恩赐，颇具领导范的能力，但因前期（TVA的剧情里）仁能力太低几乎没有发挥效果，直到召唤出佩丝特后获得了强大的力量才初现存在感，某种程度上来说也是本作中最接近"开后宫"的能力。

箱庭骑士 | 前魔王：蕾蒂西亚

三女仆之一，纯种吸血鬼，拥有可萝可御的双重属性，平常是金发红瞳的萝莉，作战时会切换为御姐状态，切换装置似乎是头上的蝴蝶结。经历坎坷，本是吸血鬼共同体的公主（龙骑士），被同伴背叛后自愿成为魔王（德古拉）为伙伴报仇，在共同体 No name 瓦解时又作为奖品被卖出，沦为他人的玩物。本身气质高贵，是黑兔的前辈，也是她十分敬仰的对象。

恩赐："黑影"。作为最强种・龙的纯血种生出的种族和前魔王，即便目前已失去神格，能力仍相当强大，但命途多舛的蕾蒂西亚在TVA 中也延续了她悲剧的命运，不仅伏笔被删得最多，酱油化也最厉害，在几场恩赐游戏中几乎没有起到什么作用。

共同体 Thousand Eyes

和服萝莉 | 魔王：白夜叉

白夜的魔王、太阳与白夜的生灵，Thousand Eyes 的干部，东区的阶层支配者之一，拥有 14 个太阳主权，东方 4 位门之外无人可敌、最强的游戏主办者……白夜叉身份之多、能力之强，像这样堆砌了两排形容词也不过说了个大概，属于若非与黑兔有些渊源，共同体 No name 绝对攀不上的"上层"怪物。

一直以和服萝莉的外表出现，第四卷取回神格后就以御姐之姿登上第五卷封面，与蕾蒂西亚在萝御之间切换不同，白夜叉从萝莉变成御姐似乎是个不可逆的过程，但不管是萝是御，潜藏在外表下的大叔心倒是未曾改变，以调戏各色美少女为乐，对黑兔的巨乳和美腿更是非常迷恋，与十六夜在这种乱七八糟的事情上异常合拍，两人经常联合起来惹黑兔生气，TVA 中 CV 是新井里美的她让变态属性更是一目了然一览无遗。





共同体 Salamandra

火焰萝莉 | 珊多拉・特尔多雷克

十一岁，北区的阶层支配者之一，与仁、莉莉自幼交好，年纪虽小却比仁更有担当，面对大场面相当镇定，在"火龙诞生祭"后成为共同体 No name 的首位盟友。

恩赐："火龙"。主要作为第二卷配角出场，在动画后几话也有亮相的机会，只是没有太多发挥，于是恩赐也被简化为喷火，但实际使用起来与佐助少年的"火遁・豪火球之术"太过相似成为一大槽点。





共同体 Grimm GimoireHameln

黑斑萝莉 | 前魔王：佩丝特

三女仆之二（三女仆之三白雪姬在 TVA 中未登场），源自黑死病传承的魔王，是问题儿童们来到箱庭后遭遇的首个强劲敌人，也因此别有打倒后收入己方麾下的价值（误）。一开始被误认为黑死病化身的神灵，实际上是黑死病死者的灵群，带着八千万死者的愤恨向太阳发起复仇，作为敌人时只是单纯的难对付，被仁召集成为固定班底后逐渐展现出傲娇的一面，是本作的人气角色之一。



先庭破后立！箱庭世界魅力点直击

charming point of the world



魅力点一：不再废柴！强到逆天的全方位制霸男主角



后宫轻小说当道，废柴男主角满街跑，已是轻小说界流行已久的趋势。懦弱、迟钝、胆怯，顶多在关键时刻逞个强爆个小宇宙的男主角，的确在一定程度上勾起了读者对自身的平凡的共鸣，如此平凡仍有各色美少女投怀送抱的剧情设定，也相应满足了丧男们内心深处想要受欢迎的野望。但正所谓物极必反，当后宫轻小说流水线化后，女性角色不过是各种萌点的又一次排列组合，看似性格各异实则流于表面，男主角形象更是单薄得可怜，千篇一律看得人提不起劲。而我们的十六夜完全不嘴炮，直接用拳头说话，一出场就毫不客气地将水神 KO 的爷们儿气概，一扫废柴男主角拖泥带水烂好人的丧气，让人一下振奋了精神。

人心的两面性决定了读者在阅读的体验中一方面渴望精神的共鸣，另一方面也追求内心的敬仰。在前一种需求得到过分满足的当下，免不了又怀念起龙傲天式的狂拽霸酷屌——说到底读者就是如此翻来覆去难伺候的生物。十六夜的难能可贵在于，一身傲气的他不仅拥有足够狂傲的先天资本，更不吝啬后天的努力，解密恩赐游戏固然需要灵活的头脑和敏锐的观察能力，但这些都是建立在对诸多典故神话的了解之上，是十六夜泡在图书馆翻遍典籍的"杂学"（本人语），才换来了他人肉 wiki 式的博闻强记。

头两卷的十六夜给人太过强烈的开挂感，那是因为，打个比方来说，在一个满级一百级的游戏里，他一上来就是七八十级，却被发配到满是二三十级的新手村，是周围人的弱小反衬得十六夜过于强大，但实际上强如十六夜也不过能挑战到第 5 位门，还完全不是"上层"的对手，毋宁说箱庭的怪物如此之多，身为男主角连这点程度都没有，反而会让伙伴困扰呢。

Headphone or black bunny,
ardour or meo

魅力点二：杂学厨的天堂！自助餐般任君挑选的元素混搭

希腊神话、凯尔特神话、佛教、印度教、格林童话、安徒生童话、西游记、欧洲民间传说、历史史实……海纳百川的世界观设定是『问题儿童』的一大卖点。在曾经一届“角川 Sneaker 新人赏”上，落选的湖太郎从来自 N+ 的某位评审处得到的评语是“希望见到作者更多消耗点子的胸襟”。正是评审这句富有冲击性的评语，点醒了湖太郎挑战自我的激情，也成就了箱庭世界的包罗万象。

辞掉工作踏上职业作家之路的湖太郎也背负着比兼职小说家更大的压力，甚至给自己定下了“五年内无法出道就要放弃写作”的军令状。在半自暴自弃的心态下完成『问题儿童』时，湖太郎压根没想到这个系列能出到第三本，抱着“想要成为小说家，就不能吝于拿出点子”、“起码在死前突破一下自我”的一头热，将手边的点子一股脑统统塞进去，就导致头两卷天马行空有余，严谨有序不足，给人一种设定与其说是庞大不如说是杂乱的胡搅蛮缠感，直到『问题儿童』意外起死回生，销量上轨后，湖太郎才静下心来对前期凌乱的设定做二次整理，在俨然已经神魔乱舞的基础上重新构思箱庭世界的系统。后几卷在衔接上或多或少有些 BUG 并不难理解，而仅改编自第一、二卷的 TVA 被人诟病为“对世界观解释不够明晰”，也并不全是动画制作篇幅有限的错。

私の太陽はどこにある——?

レティシア



魅力点三：摆脱恋爱与后宫！我们有共同体的羁绊与游戏 CLEAR 的感动

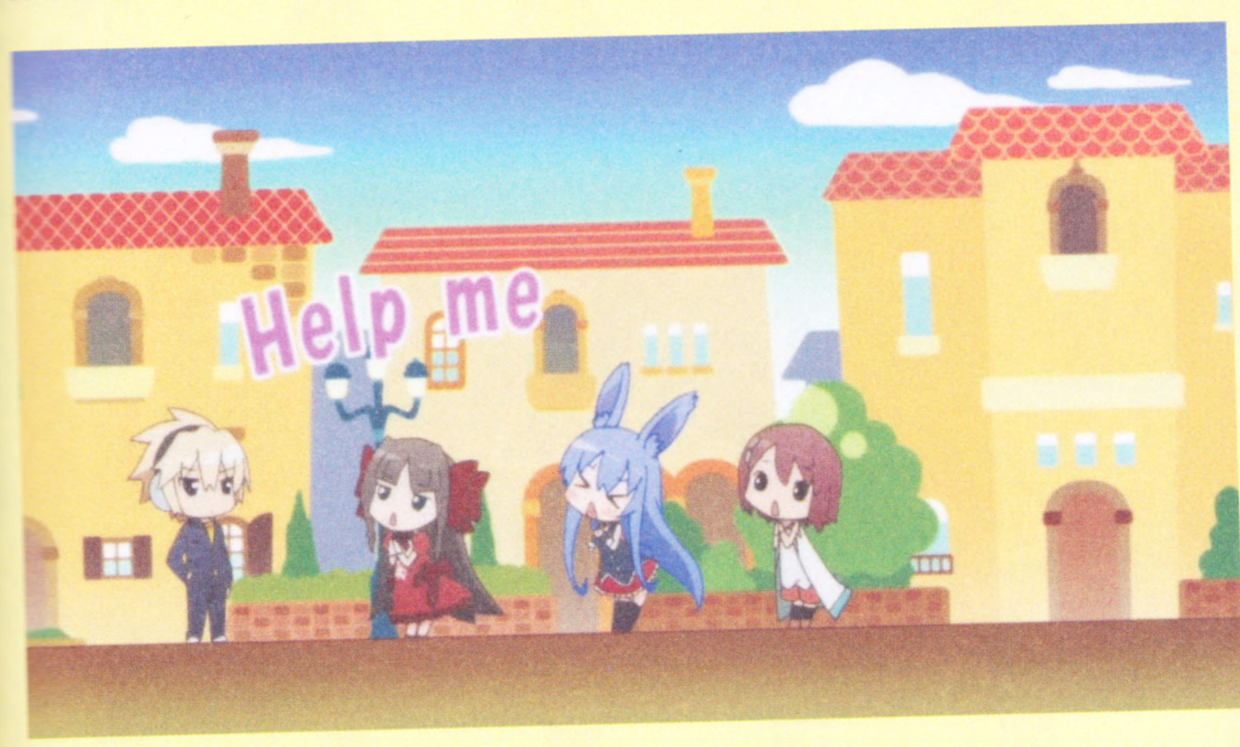
虽然读者是一种就算没有暧昧也不妨碍脑补，就算毫无火花也能凑出 CP 的生物，但就目前的进展来看，湖太郎除了对欺负黑兔异常执着外，是丝毫没有要给十六夜配个后宫谈个恋爱的意思。考虑到深夜动画受众多是宅男，想要成为话题，打斗、卖萌、福利三者缺一不可，后宫及恋爱要素的缺失也就因此造成了『问题儿童』在收视率上的滑铁卢，但对看腻了废柴男主角以无法理解的“温柔”俘虏一个又一个美少女芳心，大搞同居及擦边球戏码的观众来说，十六夜在流星划破天际时对黑兔说的“把我们共同体的旗帜点缀在那片星空下”，别有种少年漫式的热血与浪漫——面对如此良辰美景，十六夜脑袋里首先冒出的不是爱的告白，而是带领共同体制霸箱庭的战斗宣言，也足见咱霸气外露的十六爷的脑回路非普通段数后宫型废柴男可比。飞鸟、耀等也巾帼不让须眉，湖太郎在突出女性角色的成长上也颇费了番笔墨，在十六夜的带领下，飞鸟和耀都迅速成长起来，虽然与十六夜仍有很大差距，但作为“角色”是对等塑造的，并没有沦为需要保护的花瓶。

在“萌”稳稳坐庄，轻小说带起的 Galgame 动画几乎要成为劣质 TVA 代名词的当下，连黑兔的底裤都旗帜鲜明地“封锁”起来的『问题儿童』唤起的是读者对老掉牙的“伙伴”的感动。以共同体为单位，守护名号、夺回旗帜这种燃，不是万般不情愿的被迫也不是百无聊赖的被动，而是积极参与认真应对，率直地享受游戏乐趣这种发自内心的畅快，比起单纯地煽动荷尔蒙分泌更能恒久地打动读者的心。

魅力点四：
ED GOOG JOB ！萌到满地打滚的尬舞小剧场

TVA 在放送时最受好评的还要属 Q 版萌 ED 小剧场了。一开始还老老实实跟着黑兔跳舞的飞鸟和耀才扭动了两下，就没了兴趣，甩下黑兔自顾自该喝茶的喝茶，该与小鸟玩的与小鸟玩。回过神来的黑兔再怎么声嘶力竭，这帮熊孩子也不理不睬，但是素来以天然元气闻名的黑兔怎么会被这点小挫折打倒！仅仅消沉了一会，黑兔就重振精神，爆成粉红色后更加卖力地扭动起腰肢、舞动起扇子。从不轻易服输的飞鸟和耀也仅愣了一会，就被激起战斗欲，憋着一口气鼓起腮帮子或 WAVE 或 LOCKING。一开始就没打算理会黑兔，从头淡定围观到尾的十六夜在这场 DANCE BATTLE 的最后才姗姗来迟，踏着娴熟的鬼步滑到舞台中间，大跳起技术高超的街舞——不愧是 SUPER BOY 十六夜，连舞蹈也不再话下！短短一分钟的小剧场将几人的性格展露得淋漓尽致，配上歌曲欢快的旋律和佐土原かおり俏皮的唱腔，成为 TVA 原创的一大魅力点。







虽然在收视率上几乎包底，TVA『问题儿童』给角川书店带来的“原作效应”依旧强大。原作在 TVA 播出的第一个礼拜销量就翻了两倍，第二个礼拜又翻了四倍，到后来甚至要加印才能满足市场需求，对湖太郎来说恐怕也是始料未及的大成功——遥想在同届“角川 Sneaker 新人赏”上风光拿下空缺六年的大赏的『SUGAR DARK』至今还没有动画化，足见际遇这种事实在难讲。对 TVA 观众来说，虽然第二季凶多吉少，但与小说第八卷捆绑发售的 OAB（OAD 蓝光碟）已列入日程，因此仍有后续值得期待。▲


ROMANTIC DESIRE REALM



Romantic Desire realm

六道浪漫轮回

——记“文青”剧本写手 朱门优（上）

■ 文 / 流水线上的息流子 ■ 责编 / 如月千华、jedi
■ 美编 / orangec



感动，有时会不期而遇。

2007 年 5 月 26 日，朱门优在他的日志上更新了一篇名为“双子座の誕生日”的日志，简短的内容中似乎蕴含着意犹未尽：今天是双子座那两个人的生日，祝生日快乐，能诞生出来实在是太美好了。“那两个人”是谁，只要是玩过年初发售的『いつか、届く、あの空に。』（下称『いつ空』）都会心里明白。笔者是站在唯井ふたみ一派的，现在原作者主动站到笔者的同一战线上并为唯井ふたみ和主人公巽策摇旗呐喊，因“神启”而得到的感动是没有一个量词所能正确量化的。

这可能是笔者喜欢上朱门优最确切的瞬间，而在这份“确切”形成以前，懵懂的好感就在华丽到饶舌的文字里得到累积，在左右倾轧的伏线间有所明晰，在语不惊人誓不休的世界观设定上进行确认，在罗织起的朴素情感中获得宣泄——不论是异教徒掏心献爱甘愿正面对抗自己祀奉的神明，还是少女们为了找回密云背侧的星光而前赴后继，抑或是凝聚人和人之间的友情而谱写出暖人心扉的朝色。最后，当这些都平复下去，在褪却的情感泛滥区里便冒出的几块名为“浪漫主义”的礁石，笔者相信，这才是隐含在朱门优笔锋里的正体。

浪漫，彻头彻尾视理性于无物的浪漫，是朱门优区别他人并脱颖为“お朱門ちゃん”的要因。作为一名颇具才情也颇有争议的剧本作者，过份扭捏的抛书包和不当回事的超展开让本土的玩家都苦笑不已。鉴于其卖弄的文字非常不友好，有着语言鸿沟的国内玩家——当然包含笔者在内，往往只好隔纱望深闺了。

从『蜜柑』到『天使の羽根を踏まないでっ』过去已近十年，笔者无力将朱门优的故事事无巨细地陈列给诸位参阅，但笔者敢去断言，就算彼此看法不一，已入并将入朱门优的坑的人士必然有着两个共通的爱好特征：喜欢巧言弄舌式的说教；瞬间的辉煌大于永恒。

——这个至死方休的浪漫独舞曾是如何，任君猜度。



△ 希。过去主人公写到中途放弃的小说的女主角。根据主人公所写故事不同会出现不同面孔，别名『虚ろなる器』。



游戏名称：蜜柑
公司：C’s ware
原画：葱
剧本：朱門優、伽遠蒔絵、小熊秀男
音乐：尾形雅史
发售日：2001 年 11 月 22 日

GAME INFO



C’s ware 的『DESIRE』和『EVE』，以及承载了 elf 鼎盛时期的上魂之作『YU-NO』，身为“多视点”剧本始祖的菅野ひろゆき通过这三部曲激起了上世纪 90 年代中期的エロ游戏界的狂欢。尽管回望这段十数年前的历史会发现菅野ひろゆき如昙花一现般在此后再未雄起过，他本人也在 2011 年末因脑梗塞而去世，终年 43 岁。但他留下的遗产却足够滋润 C’s ware 和 elf 很久，特别是对原创能力较弱的 C’s ware 而言。

朱门优有点幸运，待他登上舞台的时候，菅野ひろゆき早已消失在聚光灯下，他没有必要活在谁的阴影里。但同时也有点不幸，因为他所供职的 C’s ware 在千禧年之后似乎已经滋润不起来。这像是一次历史的机缘巧合，曾经物色到菅野ひろゆき的 C’s ware 在等待谁再次引领其走出低谷，朱门优是不是这样一个人？

这不是当时的朱门优考虑的事。剔除念想，先完成这部名为『蜜柑』的处女作再说。

对朱门优的总览性概括并没有多少难度，但如何循序渐进地介绍他，笔者仍是感到相当为难。『蜜柑』这部处女作，也许就是陷笔者于囹圄的“拿来”解释。

这并非借口。对比朱门优之后那一箩筐的爱情奶油剧，『蜜柑』注定是一部奇作。攻略『蜜柑』就是一次针对自身的责问，一个从表及里的游戏过程，它本身就推翻了笔者所预设的“浪漫”结论。同时它也是一部孤悬于海外，与平素的朱门优割裂开来的孤儿作，难以启后。怎样才算孤儿作？就是在今后的日子里，在这个作者身上都永不再临的作品。

诞生于 2001 年末的『蜜柑』从头到尾都散发着“文学”与“性”的气息：身为小说家的主人公在某天的闲余里发现了一家名为“蜜柑屋”的书屋，并惊讶地碰上了他那部写到中途放弃的小说『虚ろなる器』。在店长的挑衅下，主人公决定续写他的小说。他选择分别以萌 game 的“病床にて…”、恐怖 game 的“怨毒の槐”和拔 game 的“いつわりのおとこ”这三种题材来寻觅内心。

随着『虚ろなる器』的日渐完善，他回忆起这部小说之于他的含义：因为多年前女友的离世，令备受冲击的他放弃了小说创作并封闭了内心。明白至此，根据选择的不同，主人公也得到了对应的结局：放弃完成小说，回过头和生活中一直照顾自己、忧心着自己的杏“现实地”在一起（杏 End）；写就小说，和小说里的角色希永远“幸福”地生活在他虚幻的意淫里（希 End）；放弃完成，困锁在『虚ろなる器』内，怀抱着女友的回忆挣扎求存（繭実线 1）；写成



△蔺实。原本不该存在的第二个『虚ろなる器』。外表与希相似，但性格和本质则与之相反。







小说，以此作为割裂过去的仪式，然后迈开脚步向着未来前进（藺実线 2，True End）。

该作“剧中剧”的结构成为了他第一次，也是最后一次尝试。为了表现主人公通过续写『虚ろなる器』而达成的自我探索，朱门优以现实里的个人反思作为主线，然后内衔接三条副线——三种题材小说的方式来组成剧本骨架，逐个章节地并行铺开。无论主线还是副线都拥有各自的主题、各自的故事，甚至各自的行文风格。朱门优在本作里仅操刀了主线以及副线“怨毒の槐”。

主线是引线，朱门优作为本剧的主宰，他牵引着的是角色的意象。两位相对应的核心女主——希和藺実——都并未出现在现实的主线当中，却在虚幻的支路里诱惑着主人公步向自己的一方。“作为玩家，最后选择的究竟是平实温柔趋向于“善”的希，还是独行飘忽趋向于“恶”的藺実？无论怎样选择，“三位一体”的角色们都将从虚幻映射回现实，身为玩家的主人公或因此迷失于自己的妄想里，或因此走出阴霾蜕变新生。

『蜜柑』的故事便是在隐隐约约里一路前行，也正是这份不透彻，将角色的含义给一一虚化，让读者明白到自身的责任就是在其中找出答案。“希”是『虚ろなる器』的本身，代表的是小说家对虚幻的执着程度，因为希是完美的化身，而完美在“现实”里是不存在的；“杏”虽然在作品里是配角，但杏和主人公一样是凌驾在“虚”之上的角色，所以主人公回到杏的身边，就是回到现实里，即使他不得不背负着悲伤的枷锁；“藺実”一角是作品的核心，她是另一个“虚ろなる器”，也是主人公不愿回首的回忆，更是主人公心目中满怀爱意的离世女友。她既是“茧”也是“实”，她是让主人公“作茧自缚”的原因，也是让主人公迈向新生的“果实”；她是这个世界的导火索，也是解开世界的钥匙；她既有蜜柑的甜，也有蜜柑的甘——她就是“蜜柑”。

“蜜柑”所散发出的诱惑和芳香，正是“未完”用于吞噬人心的遗憾——从进入游戏的那一个时刻起，忧伤的标题 BGM 便让玩家煎熬于因甘酸而泛起的饥炎中，逐些延展开来的主线让小说家在求不得之苦里苦苦殷求。直到游戏结束，小说家终于幡然醒悟，耸立起的信仰心让他成为了鬼神，他的碑文里勾勒出了一个从自我禁锢到自我守望，再到自我解脱的全过程。朱门优化身为“蜜柑屋”的店家，向玩家发起挑衅，正追问着你怎样去处置自己的人生路，而当一切都尘埃落定，店家便再难寻觅，落下羽化了





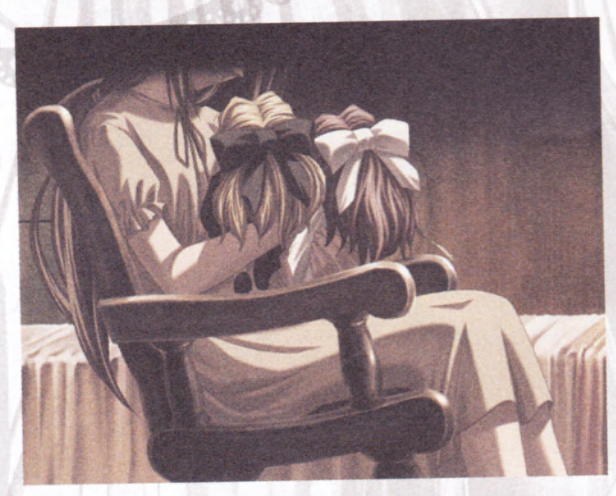
的玩家在屏幕面前苦苦叹息。

——如此的一切，都不过是发生在朱门优的处女作之上！

笔者一直认为，唯有『蜜柑』才能配得上“灵气”这种形容词。虚幻与现实，过去与现在与未来，两两与三三的针锋相对极具深度，并能在玩家真实生活里引起共鸣的强烈隐喻，这些都是朱门优之后的作品里无法再现的要素。朱门优的第一次出场便是浑身散发着独特的灵气，应该用可喜还是可悲来形容这种状况真是愁煞笔者。

该作的问题不能说没有，甚至还大得很。不可否认的是，本作里的人物姿态在同期作品里属于不错的部类，故在拔 game 环节才能获得一定的好评。而朱门优身边的两位队友依据“主人公是小说家”而顺势采用的“剧中剧”架构，



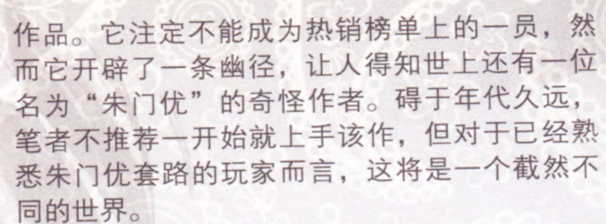


一方面对剧本进行解耦，降低了因剧本作者风格不一而造成阅读上的乖离感。但同时由于三条副线的攻略时间占据了绝对多数，主线反而是有些气若游丝，朱门优虽然在一些篇章上以其特有的文艺范儿来强化主线的凝聚力，但终究由于总体氛围的提气不足，收笔上难免有种一蹴而就，欠缺了点睛之笔。

然而『蜜柑』依然能够成为不可多得的良作，只因在人物设定上付诸的努力足以把上述的缺点给尽数掩埋。在角色姓名上玩弄把戏是朱门优最喜欢的“梗”之一，也就是说他在构筑角色的时候，都会试图往姓名里植入一些“伏线”以备剧本中使用，最为近期的就是『天使の羽根を踏まないでっ』（下称『羽根』）里男女主角和神创七天的故事绑定在一起。“蜜柑”通假“未完”（两者日语的发音一致），还有能从字面上解读的“希”和“蕑实”。『蜜柑』的直来直往向玩家透露出了一份额外的亲和力，而不像『きっと、澄みわたる朝色よりも、』（下称『朝色』）的青姊妹那般，为了解释她们姓“肆則”而左穿右插一大轮，中二炸裂完后又随即陷入无尽的空虚里。

『蜜柑』的人物设定、性格等相对单一，除主人公外，角色心态无论是从剧本架构的客观上看，还是以作者的文笔入手都会找到太多苍白的部分，但反过来看，在对待角色背后的含义映射时，却会发现朱门优用尽了笔力张扬其存在感。这手“弃车保帅”精妙得让人物得以先凝结在世界观中，再浮在世界观之上，让玩家搁下游戏依然能轻易地掬起角色所标的之物。朱门优之后创造出的角色就再无这种深度——一旦脱离了世界观，也都成为无根之木罢了。

正是如此，『蜜柑』是一部“孤儿作”，也是朱门优笔下最缺乏“浪漫”，精神年龄最大的作品。它注定不能成为热销榜单上的一员，然而它开辟了一条幽径，让人得知世上还有一位名为“朱门优”的奇怪作者。碍于年代久远，笔者不推荐一开始就上手该作，但对于已经熟悉朱门优套路的玩家而言，这将是一个截然不同的世界。

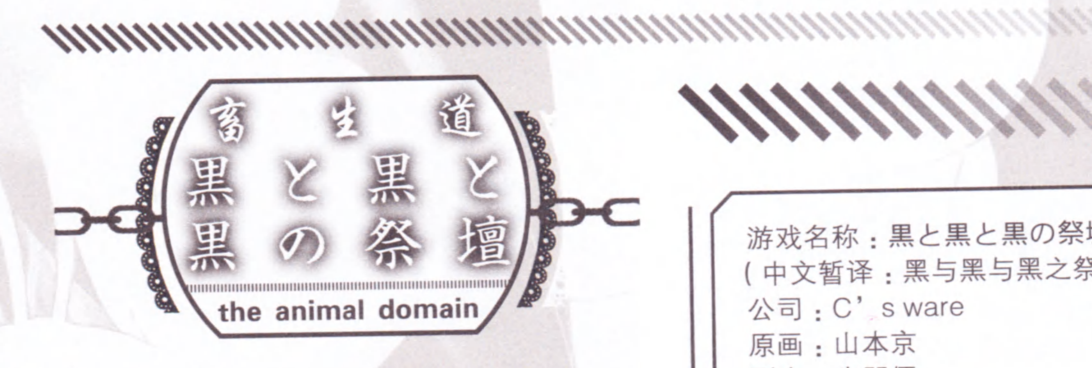


虽然从销量上看并不那么喜人，但处女作的关键就在于打开门路。『蜜柑』能获得玩家的首肯，初出茅庐的朱门优自然是信心爆棚，而C's ware也能安下心，开始约谈下一部作品的事宜。









游戏名称：黒と黒と黒の祭壇
（中文暂译：黑与黑与黑之祭坛）
公司：C's ware
原画：山本京
剧本：朱門優
音乐：モモイヒトミ、尾形雅史
发售日：2002年5月24日

GAME INFO

『蜜柑』里的“车”是对角色的精炼锻造，“帅”则是人设对于世界观的符号式映射。弃车保帅，是朱门优仅此一次的选择，因为在之后的日子里，他奋力保下的永远都是“车”的一方。『黒と黒と黒の祭壇』（下称『黑3』）的チッセ，这趟首发“列车”所驶向的方向便是今后的预兆。

回个头想想，从象棋的兵法上看，朱门优下的步子已经不是置之死地而后生，而是单纯的找死。所以这个从死兆星上放出的光芒，令朱门优永远都欠缺一口气——一口能咬死剧本主心骨，将作品主题往上升华的狠劲。最终只能让浪漫漂泊在凝聚起的氛围中若即若离，仿佛是谣传里虚虚实实的私生子。

总的来说，『黑3』里的エロ场景不过是一些皇帝的新衣。朗朗上口的说教和一张张闪过的CG像是一个个介乎于淫秽和隐晦间的搔首弄姿，而这份不必要的卖弄也让人在使用的过程中不期然地对手掌上的事业线重新产生兴趣，继而洗手并skip掉回想片段从而回到正题之上。

有着“圣地守护者”称号，让异教徒们闻风丧胆的主人公在凯旋归来之日旋即被投进监狱，只因来自于身为主人公妹妹的圣女ユーディット的一纸托梦，将他从王国英雄的神坛上扯下，变成万人唾弃的叛徒。就在他绝望地等候发落之际，名为チッセ的异教徒出现在了他面前，以一句“既然都是死，何不向神发起抗争？”对主人公进行蛊惑。心有不甘的主人公决心把心一横，与チッセ一起走向复仇之路。



以上剧本简介明确了几个观点：之所以本作被划到“凌辱game”的范畴，是因为需要凌辱那个能够对右手施予了沉默魔法的萝莉圣女；角色间矛盾专注在三个人，即主人公、圣女和チッセ之间，其他角色要不就是世界观需要而横插进来，要不就是贡献回想；偏向灰暗的世界观与宗教、神话等架空设定混杂在一起，让作品主轴成为在闭塞空间内孵化的故事；神秘系的氛围是一条引索，朱门优意图利用这条引



△チツセ。出现在主人公面前的邪教图。为了复兴邪教势力，企图通过魔术仪式让圣女之魂堕落。









索来维持玩家攻略作品的耐心，伏线和引爆将伴随着解构世界观成为剧本编排的核心，“凌辱”只是幌子。

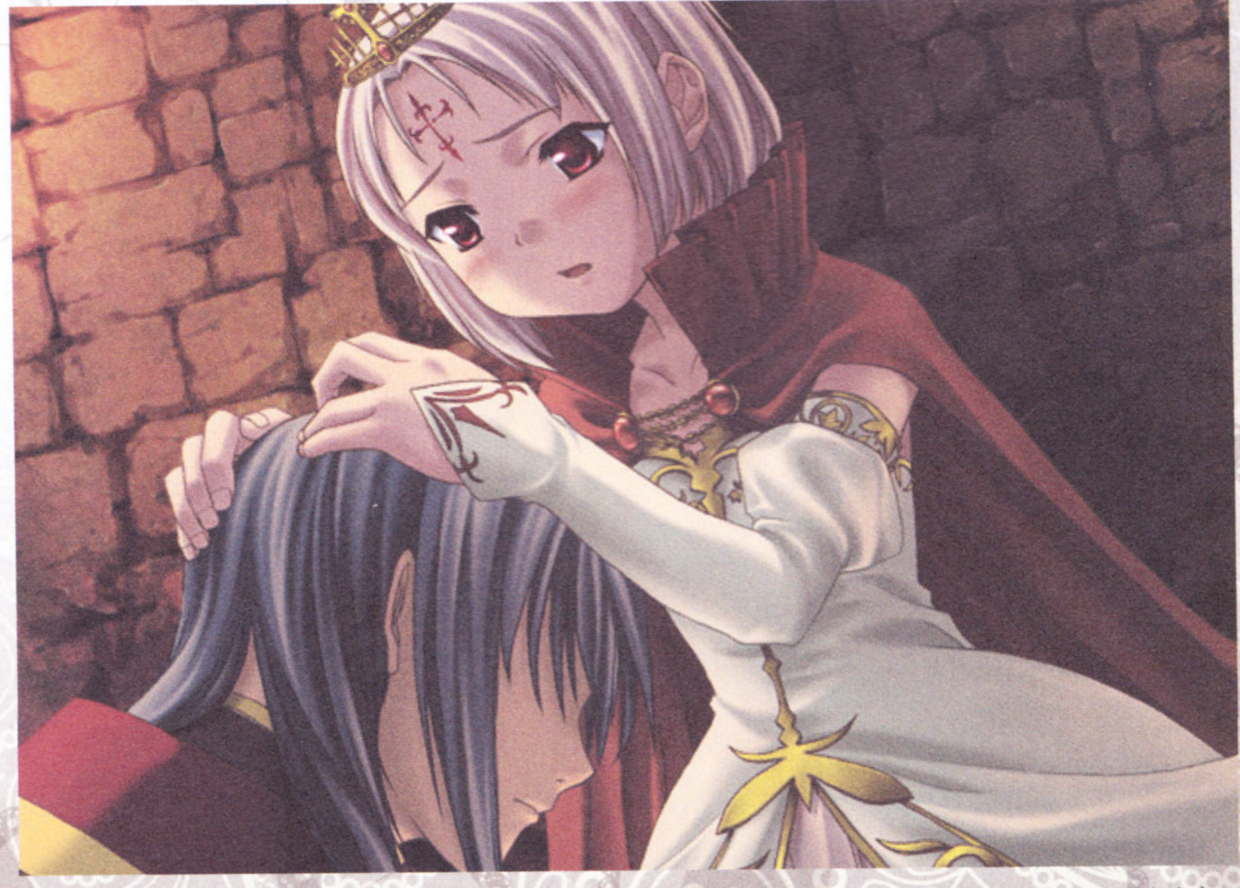
依此，笔者有一个结论。

——作品性质、角色和主题都不过是过眼云烟，世界观和设定才是朱门优心目中不可凌驾的核心！

更重要的是，这个结论是一道延长线，通用于除『蜜柑』外的任一部作品。

『黑3』介乎于“莫名其妙”和“妙不可言”之间，正如这两个词的字面意思，有种说不出的妙藏在里头，但同时地这种妙也是一褒一贬的对立。基于人神、天使恶魔等类似的宗教设定一直都是剧本作者们喜欢把弄的玩意，『黑3』能给人印象深刻，是朱门优用了类似于“饥饿营销”的手法来诠释世界观：凌辱的逐步深入让作为解说家的チッセ给出更多答案，也促使了主人公进一步深思世界观中的奥妙，如果想知道更多，请继续凌辱圣女。圣女的“不好用”让『黑3』偏离开普遍意义上“凌辱game”的卖点，但“凌辱”一词总让人浮现起负面的印象，被挂钩上的暗面则契合了作品中相对沉重的世界观氛围。同时地，朱门优在剧本写作中也露骨地敦促玩家往世界观的核心上走。例如主人公整天自问“为什么”，这是最常用的推动玩家继续游戏的心理暗示，让玩家时刻维持“饥饿”的状态直到终点。其他值得褒扬的还有十个长短约一个小时的章节给予玩家相当舒适的时间间隔，亦步亦趋的伏线显示出其对剧本节奏的良好把握等。总而言之，妙不可言。

朱门优善于让伏线成为“局”：那可以是“棋局”——『黑3』中对チッセ动机的探求横贯了整个剧本，在主人公和チッセ一次次的释疑当中，世界观便得到持续的翻新重构，得以让世界观的完整性保持优势并压倒苍白的故事情节；同样地，那可以是“饭局”——『羽根』的夕星羽音线，羽音渴望成为 μ（myu）的原因肯定是主菜，十二次憩对主人公的感情取舍也是本线中不可多得的甜品，至于十二次憩和トロ



△圣女ユーディット。由于身体浮现圣痕而从一介普通少女成为圣女，原本她迫使哥哥入狱是为了让他远离战争。

之间的矛盾等作为伴碟无可无不可，但罗列其中也算是各施其职并行不悖；最后，那也可以是“骗局”——『いつ空』的开篇就向玩家渲染到少女们的扫晴是为了还空明市一片星空，但进入唯井ふたみ线后就会知道“扫晴”的本质和星空无关,那是为了让ふたみ更好地“去死”罢了，显然，这份心理落差就是朱门优狙击的靶心。

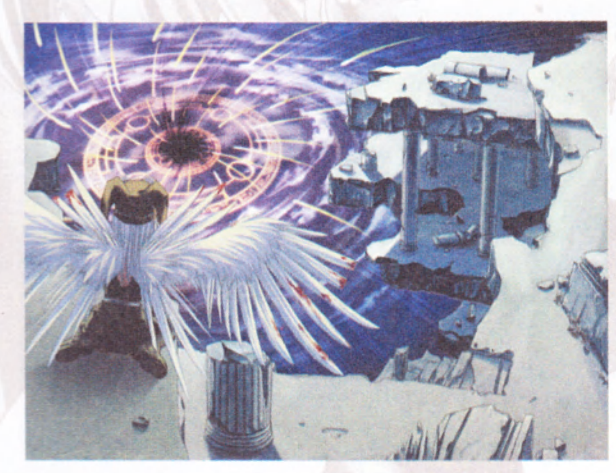
山重水复疑无路，柳暗花明又一村。曲径通幽的写法令世界观构筑的过程类似于登泰山的阶梯，每一步是否符合人体工程学先放一边，拾级而上就一定可以绝顶。正因如此，深谙于此道的朱门优比那些想法上有中二水平但文笔上只限于小二的剧本作者更被人青睐。

然而事情总是对立地存在。玩家必须有着无比的耐性，以一双赤脚去趟过那不知何故总会布满图钉的鹅卵石曲径。“人选作”的标签一直伴随着朱门优，倍感伤心的是，攻略这些作品的确需要一点点 M 体质。

笔者对朱门优的定位是“死硬派神话传奇物设定厨”。后两个名词望其文知其意,“死硬派”则挂钩于他对说教的执着之上，在大条道理里插入不必要的比喻进行绕圈，一个概念拆分成多个对世界观无益的饶舌，就像病毒侵袭，将大量更应简洁处理的小型情节也一并感染。例如『いつ空』ふたみ线后半的打斗剧，半小时就应该结束的小插曲硬是被拖成整数。而对于考据党以外的人而言，这就是机器代码遇上人际关系，想以 0 和 1 的极小来表述天地万物的极大是需要极端的耐心，而极端的人总是少数的。『黒 3』其实还好，チッセ的故弄玄虚固然让人头脑发胀，但声优青山ゆかり那带点完美潇洒的仆人味演绎还是稍微减轻了这份肿胀感,『いつ空』那连篇累牍的纯文本说教才是真正的反人道。相对而言『黒 3』和『いつ空』更注重世界观塑造，说教占了较大篇幅;『朝色』和『めぐり、ひとひら。』的世界观则相对简单，所以故事情节的转折更多。『羽根』则处在中间。









チッセ，被神视之为畜生的教徒，却是唯一能凌驾在剧本之上的人物。她身上没有明确的善恶，介乎于白与黑，因爱而甘愿向主人公摇尾乞怜，因嫉恨而设置种种因缘来阻挠碍事者。主人公以其行动来推进剧本的发展，チッセ如摩西，她是故事中“耶和华”的代理，领着主人公和玩家缓慢地推开剧本的大门。她背负一切谜题和谜底，以致她的一言一行都是『黒 3』的精华。角色的定位也正面反映了朱门优相对于故事，舍弃前者而得舞台才是他个人的偏好。因此，『黒 3』也被人称为チッセ game。











当然，笔者对チッセ的拔高也是源自于其他角色塑造得实在太难看。圣女基本被放置在提供回想的地位,另外两位有 ending 的女主——亲卫队队长和主人公的仆人也毫无内容可言。最让人喷饭的是主人公，在一部凌辱类游戏中，本该是混乱邪恶并在剧本中朝无恶不作的方向上进行描写的角色，竟然会在 True end 里因为圣女的两三句话就变成迅速歪成守序善良的正义狂信者，并且在这种情况下依然对圣女进行写作“凌辱”实为“和奸”的行为，直到剧本收尾把チッセ一枪托翻。这种左右互搏一样的正邪交织把先前主人公所象征的“恶”和了一把大稀泥，其“皆大欢喜”（チッセ除外）的后宫收尾更是散尽作品原本对世界观的细心刻画的“节操”。

『黒 3』里没有给力写出チッセ对主人公的爱意来源和发展是非常可惜的一点，但从チッセ的娇羞的神态，一声声骚到入骨的“殿下”，再到小恶魔一样的对其他女性的妒忌和偏心，鲜明的性格标签都让チッセ在“世界观的解读者”的角色上再镀一层金。事实上，チッセ就是一个发端——一个作品，至少要有一个能打的女主角。

从私心的角度出发，为了主人公连自己

奉的神也愿意背叛的チッセ，最后竟因为三条被蛀穿的油条而凄惨地被甩掉，这就像是朱门优一边安抚着玩家“一切都会好起来的”然后补一句“呵呵”——难道加往火上加调和油就不是“火上加油”了？如果不是因为意淫过度导致思觉失调才做出这事，那这份来自于剧本的恶意着实让笔者恶心了一把。不过笔者现在是更相信朱门优的能力到此为止，因为他在『羽根』里同样是操蛋得莫名其妙。

『黑3』中的“妙”究竟是灵光一闪式还是脑子进水式？至此已经不再重要，因为这部相隔上一作仅半年的作品没有扭转C’s ware的下行曲线。时代所流出的眼泪汇成大潮。在『黑3』发布不久后朱门优就离开了C’s ware，而在『めぐり、ひとひら。』登场之时，曾经的大厂C’s ware也就走到了尽头。后浪推前浪，前浪死滩头，势之所然。朱门优自己又是否明白自己的“势”在哪里？



游戏名：めぐり、ひとひら。
（中文暂译：相聚片雪）
公司：キャラメル BOX
原画：のり太 ，ヨダ
剧本：朱門優
音楽：山本秀樹（斑尾歩、紫賀耕元）
发售日：2003 年 9 月 26 日

GAME INFO

『めぐり、ひとひら』（下称『めぐり』）对于朱门优，那就好比一个能击中你味蕾的即食面，你不仅会特意地从超市提一箱回家，还会忍不住向身边的人兜售这种口味。与神话、传说或传奇等民俗纠缠在一起的剧本是朱门优的看板之一，『めぐり』明确了这种趋势，所以从此往后的作品里总有股与之呼应的“宏大”背景，例如『いつ空』里让希腊神话打酱油于三个家族的恩仇之间，又例如『羽根』里将神和神的子民形象地映射为伪娘主人公和一群后宫，面向右手的剧本写作必然令耶教信徒如沐“春”风。

以笔者的观点来看，笔者更愿意将『黑3』看作是延续至今的朱门优风格的开端，它树立了好几个专属于朱门优的标准：以卖弄神秘为主的剧本、至少一个能打的女主、傲娇的说教。『めぐり』则更像是站在『黑3』的起点上然后或前或后或左或右地来了一个小跳步。这部弥漫于雪景里头的神鬼故事能区别于『黑3』却又共通于其后三作的地方，是朱门优开始懂得以更为王道、更为喜闻乐见的纯爱故事来中和他文字里摆脱不开的晦涩感，也因为这份“冗余”，朱门优也不再只是为玩家们提供一位孤高的解说家，而是带来了更为贴近人心、让人能怦然心动的女主角。

由于处女作的质量尚可，诞生已足一岁的キャラメル BOX 在 2003 年秋季仍然心有雄心壮志，看板画师のり太依旧以其“不管女主多少岁，总之她们都是八头身”的笔触，间接地为保林育种、减少纸张浪费贡献着自己的一份力量。

仅从画风上谈，如果说『黑3』最终还是生捏了一个至少看起来是御姐的亲卫队队长来缓和玩家口味上的党争，那『めぐり』则不得不说是向御姐党人进行的一次疯狂的反攻倒算。『めぐり』是一部非常彻底的妹 game，“妹”不一定就等同于“萝”，但のり太的确更容易地让人读成 loli 太。这像是一次阳谋：由设定引申出的感情矛盾让妹妹加冕为王，幼齿向的画风则进一步申明了这部本应有五条角色线的『めぐり』，只有妹妹这颗珍珠才有资格精巧地镶嵌在王冠之上。





△ 借着御神体“复活”的妹妹麻生こま。本作故事的核心人物。



△ 主人公的青梅竹马兼未婚妻燕子花こりす，虽然对待主人公态度冷淡，但内心一直抱有好意。

拥有阴阳眼的主人公为了继续其画师生涯而闯进了一座名为“缘”(ゆかり)的神社，在那里，早年死去的妹妹こま借着御神体与主人公再会，冬日的故事就在此情此景里小碎步往前。正如每个聪明的玩家所能预料到，こま的生必然隐含着她的死，而生死之间自然是幻化出一道千里伏线：こま为什么会重生？她的再临引起了主人公还有他的未婚妻こりす怎样的心理变化？到了故事最后，こま又会迎来什么样的结局？

抱歉的是，笔者在这里需要停下来不再谈论こま。倒不是在卖关子，而是因为『めぐり』作为和风传奇物，从こま的起死回生到幽灵、妖怪、本土神明、古老的传说、前世今生之类的联想已是跃然纸上，冬季也反衬着春天的临近，所以这个被柔和了的『黑3』的故事最后也如愿地从纯白雪景的迷茫中驶往翩翩樱花起舞的温暖里——朱门优在本作里想写的是“人心的思念”，如果玩过『朝色』，大概就会对『めぐり』有点概念；尽管こま作为第一女主角，一位深爱着主人公并甘愿为之献出生命的女主角，也作为祀奉『めぐり』整个世界观的神子，她在戏份足够、角色刻画深刻的公正剧本待遇里却遭遇到了不公正的对待，恰恰地，这份不公正竟是来自于玩家，更为可笑的是也源于朱门优。





未婚妻，同时也是义妹的燕子花こりす才是『めぐり』的话题。这个话题人物夺走了近乎百分之百玩过『めぐり』的玩家的心：她是朱门优的创作中最富有感情色彩的角色，她是チッセ的进化体，也是『いつ空』的桜守姫このめ、『朝色』的与神ひよ的母版。

我们可以从以上的女主角身上萃取出相似的特征：来历都非比寻常——チッセ是魔女，其他几位都是名媛；个人能力都强大到爆——除了ひよ较偏向于内政(医学)，其他人都是物理上的能打；极端地爱着主人公，为此甚至能够舍弃自己的生命——何必详谈？不知为何，主人公总在有意无意地无视这份连街角的张三都能看出的爱慕之情；可惜このめ是由风华配音，否则还可以加个“大家都是出自青山ゆかり的口下”，不过四位的大小姐语气倒是一脉相承，直到『羽根』的夕星羽音仍未断开。聪明有能、机智专一、不一定是爱侣却能是主人公最忠实的伴侣、盲目的单恋、完全绝对非常肯定的完美贤内助，朱门优擅长将女性的红颜知己属性以极端符合男性幻想的方式描绘出来。

燕子花こりす能超脱出诸多的共性，是因为她既和チッセ一样都是作为朱门优布置在剧本中的引路人，时而埋伏时而触发伏线以引领主人公走在预定的路上——而这是桜守姫このめ和与神ひよ所不具有的特征，又需要面对着死而复生的こま。こりす心理矛盾之尖锐是チッセ所无法媲美的。

こりす会成为主人公的妹妹，那是因为こま离开了人世让こりす心如刀割，不忍看到主人公落寞沉沦的她甘愿成为替代品来抚慰挚爱。但当こま回归，主人公把一切心思又转回到こま身上时，こりす恍然到自己“妹妹”的身份不过是水中倒月，她再也找不到应有的位置守在主人公身边，然而倔强的她依然咬紧牙关忍受着这种冷落，因为她是如此深爱着主人公。在こま的Normal End中，无论主人公的心意是否在她身上也愿意把一生献给这个人。从『めぐり』的开始直到结束，こりす便一直在这种境地里煎熬着，正正是应了那句俗话：最远的距离不是我和你在天涯海角，而是我在你面前，你却不知道我爱你。





假若こりす仅仅止步于这种呻吟，那还不足道。闪光点在于，こりす心里的极端的爱催生了极端的妒忌，这令她能够怀揣一种爱恨交织的心境对待着こま，甚至伴随着一些试图争取属于自己的那部分感情的小动作。例如在主人公面前的失言「こまさんなんて、作り物なのにっ！！」(こま她只不过是一件死物！！)，或者在こま的病床边上警告こま不要耍手段等等。这些小小片段让こりす在正能量里反刍出一些小女子特有的负面，从而保持了整个"能量体系"内的平衡。在こま True End 的最后，看到こりす苦笑地跟身边的仆人说"看来我已经完全失败了"时，笔者除了想干掉那对奸夫淫妇外，别无他想。

笔者认为朱门优把こりす的外刚内柔写到了极致，她的苦难和欲望的对冲进而令其显出了一点偏激。例如即使主人公心往こま，她仍渴望留在身边，否则她就无法生存下去。但笔者有一个观点，也即一个角色必须表现出其多面性，才有资格称该角色为"全面"。如果要问『めぐり』的价值在哪里，那笔者的答复是：こりす这个"人"是唯一能抵抗睡意的存在，唯一的。

对，唯一的，失去了便只剩下睡意。朱门优善于营造"局"，但他自己却没有大局观，好比在二战的恢弘背景下演绎甄嬛传一样不可理喻。





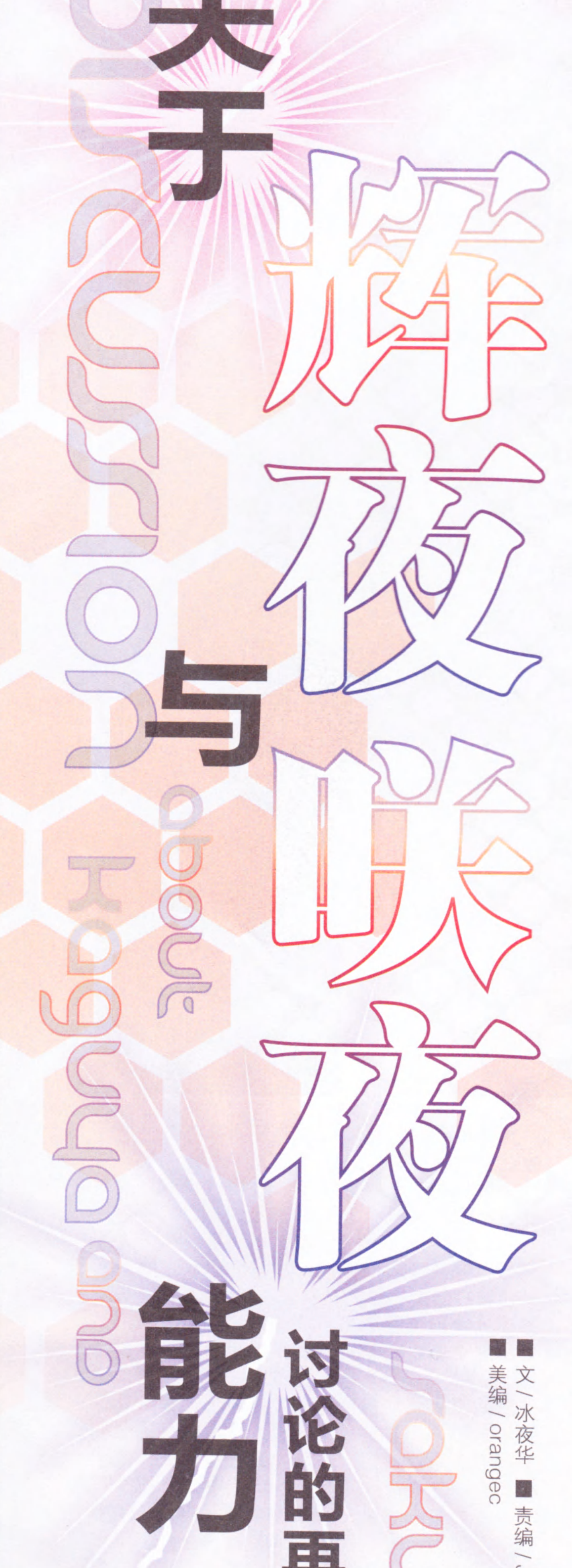




客观地说，2003年的『めぐり』较前两部更关注角色间心理的起伏变化，世界观氛围上也趋于柔弱不再像以往那般昏暗而尖锐，这无疑为降低作品门槛以吸引玩家造就了条件。笔者也不否认，当『めぐり』进入终章，当谜题和推论都通过推翻重置来悉数揭示之时，朱门优确实用上了他最拿手的方式来阐明自己有着牢牢掌握剧本高潮的实力，但除去如此一个时刻，他还是把太多的冗余留给玩家。占据九成剧本的共通线加之超过九十个选项阻碍着阅读的推进，再者通篇的漫无目的，被辗平支解的畅快感才是本作令人昏昏欲睡的本源。

剧本推进的过程中缺乏一个明确的目标，没有显式地提示玩家，非得要人挖地三尺。然而挖地三尺也是徒劳，因为即便是主人公自己，也把"画一幅画"这个誓言当作是白菜放置在地窖深处——放在地窖里的白菜是没有资格成为莱干并熬出靓汤的。主人公犹如一束迷失在平流层的电磁波不知道在神游些什么，他似乎永远徘徊在某种深刻的自省和颓废里不可自拔，以致将所有时间都用于等待——等待こま撞入怀里，等待事实真相自己靠近过来以让他伸出中指便能挖掘，等待こま离开。等待某个事件在某个时间到来，这似乎成为了『めぐり』里唯一的选择。然而等待很快退化成蹉跎，就好比在终章前共计十五个小时的攻略时间中都在等待こま尽快被死神收割一样，等到こま真的再次离开的终章展开时，故事才步入正题，精神也就打起来了。之前的『黒3』还算拥有一个暗调的主旨逼着玩家步往深处，现在的朱门优却将整个剧本的展开都埋在恬静和蔼的雪景之下，让任何一个人都琢磨不透，如此执着于休克疗法真的就能自然而然地拔动玩家探求真相的好奇心？尤其是由一个让人恨不得扔进监狱进行更深层次括约肌开发的弱B主人公来做领路人？

不过笔者认为正是本作在剧本节奏上的失败孕育了之后朱门优特有的超展开路数。不管『いつ空』等的超展开如何浪漫无匹，但那玩起来真的能让人察觉到我们正顺着某个明确的目标前进，『めぐり』可算是朱门优笔下展开得最为轻缓、最像一道平滑曲线的作品了，可惜无论氛围的刻画多么渗入心扉，无趣，一个词足够论断。(未完待续)▲



关于辉夜与咲夜能力讨论的再研究

■文／冰夜华 ■责编／Jedi、如月千华
美编／orangec



作者简介Proflie

冰夜华，同人作者，早期东方爱好者之一。见证了东方在国内的发展，中立善良阵营，为人低调到过分，很有见地但是极少公开发表自己的理论。同人社团右手定则主文案，B站无名UP之一，自称无药可救的东方厨，致力于“建设幻想乡”这一诡异的理念。

在本刊53期“东方专栏”中以及『梦华录4』中关于辉夜与咲夜能力的部分观点引起了一部分网友的指责和质疑，并引发了热烈的讨论。我们曾在第一时间联系作者进行验证，并没有发现明确的根本性错误，而只是在于理解上的观点不同。尽管微博上进行了澄清，但仍有部分网友表示不接受，并且有网友“炎发的讨伐者”用详细的原始资料为佐证给我们发信提出了质疑。

这位热心读者邮件的主要观点已经整合在本次讨论的提问中，在此我们对他有理有据的讨论态度表示赞赏。这次我们就根据网友们的质疑，采访一下辉夜文的原文作者冰夜华，听听作者是如何看待这次的问题的。

JEDI 刚才我们介绍了有热心网友来信对文中的观点提出质疑，他说“‘永远’的能力重点在于拒绝任何变化。蓬莱之药，也就是不老不死之药，不正是使人停止变化的药吗？如果真的是如作者所言，操纵时间和历史，那么且不说如何推论蓬莱之药的制造了，辉夜为什么不玩弄历史，改变自己和八意永琳的命运呢？”，同时也有网友对你在文中所描述辉夜时所写的那句“辉夜的能力简单来说就是时间操纵，恣意玩弄着历史”提出了异议，请你详细解释一下这句话的意思。

冰夜华 我得出这句结论是解读了『东方求闻史纪』，并且反复研读了『东方儚月抄』以及『东方永夜抄』的附带人物设定之后得出的。原文对蓬莱山辉夜“永遠と須臾を操る程度能力”描述的总结是“どちらの能力にしても時間を操る能力であり、普通の人間が持つ能力としては強力过ぎる。”这里很明确的说明了辉夜的能力无论是“永远”还是“须臾”都是操纵时间的能力，观点非常的明确，辉夜操纵永远的能力描述是时间不会前进，不会产生历史，也就是“拒绝任何变化”，这一点在『东方儚月抄』中也有说明。对于操纵须臾『求闻史纪』中明确写的是她能集合人类无法感知的一瞬间，以此行动，并且创造出复数的历史。

“恣意玩弄历史”是我对“须臾”的解读得来的。“须臾”的能力无论是在小说还是游戏中都没有明确点到，只有『东方儚月抄』漫画版中绵月丰姬以月人的视角所做的描述，但依旧较为笼统。比较有可能是“须臾”体现的是『东方永夜抄』中蓬莱山辉夜最后的时间弹幕“永夜返”，在最终阶段中分别出现蝴蝶弹幕、刀型弹幕、星星弹幕、御札弹幕，这些弹幕似乎暗示了自机组，也许这是辉夜集中了与不同自机组决斗时的一瞬间的历史，将其利用之后变成自己的攻击手段，这样符合『求闻史纪』中所描述的“異なる複数の歴史を持つ”，因此我得出了“恣意玩弄历史”的结论。这里并不是一般认识中的改变命运、创造历史那样的“玩弄”，而是“掌握并利用”。

可以明确的看出，对于辉夜的能力描写，无论是永远还是须臾都是对时间的流动施加了作用，使得时间无法流动或者是使用瞬间，确实是在操纵了时间。因此我赞同来自『求闻史纪』中对于辉夜能力是“时间操纵”的说法，所以才得出了这个观点。或许在对于“须臾”的描述上用词有点微妙，但这仅代表我个人的观点。

JEDI 质疑者点出『东方梦华录4』中屠刀花火所写的50个能力一文中“对辉夜的能力解读是“本质是操纵时间，这不是和咲夜的能力重复了吗？”，“这个是一个经典的错误，咲夜和辉夜能力本质就是不同的，最明显的一点就是辉夜发动能力的时候不会停止他人的时间。”，也有网友认为这样的说法等同于将辉夜与咲夜的能力就重叠了，你怎么看？

冰夜华 辉夜的能力描述是“操纵永远和须臾的能力”，而咲夜的能力所描述的是“操纵时间程度的能力”。虽然二者的能力使用方法并不相同，强度也大有区别，在表现形式上也大相径庭，但不可否认的是二者的能力都直接对“时间”进行了干涉、操纵，通过操纵时间来获得对自己有利的局面。

我们知道，在科学上，时间是指宏观一切具有不停止的持续性和不可逆性的物质状态的各种变化过程，其有共同性质的连续事件的度量衡的总称，是一个较为抽象的概念，爱因斯坦的『相对论』还提出不能单独将时间、空间、物质切分开，也就是说时间的流动是存在于空间中的任何一个物质之中，而时间的开始便是宇宙这个空间的开始，这正是我们所认识到的时空概念。无论是将周围的时间停止也好，还是让物体停止变化也好，都是因为对于在某个地方所流动的时间进行了干涉，所以才会有这样的结果。咲夜“将周围的时间变得缓慢”或者“让周围的时间加速”，就是使得周围流动的时间停止或者加快了，而辉夜“让一个物质停止变化”是使得在这个物质上所流动的时间停止了，或者“捕捉住人类无法捕捉到的瞬间并且加以利用”，则是能够集合并利用在人类无法觉察的瞬间。

质疑者们否定这二者属于相同的原因在于“蓬莱人依旧可以活动”，而咲夜则可以让周围所有的人和事物都处在暂时静止的状态。不过他们忘了一点，那就是蓬莱人虽然可以活动，但是她们已经停止了成长了。正如『东方儚月抄』中所说的“生物停止成长”，但这种停止的是精确到某一物质上的时间，但周围的时间依然在流动，因此就产生了“辉夜发动能力的时

候不会停止他人的时间”的错觉。若仔细想想就会发现，蓬莱人身上的所有的成长都停止了。成长是什么，成长就是变化之一，和衰败一样，所需要的正是时间。很多人不认同这一点是因为忘记『东方求闻史纪』中还有一句话，就是对于辉夜能力描述的第一句话“永遠とは歴史の無い世界の事で、未来永劫変化が訪れない世界である。その世界では幾ら活動してようとも、時間が止まっていろのに等しい。”意思就是在那个永远的世界里，即便有活动，但时间也跟停止了一样。也就是说，蓬莱人在时间的长河中顺流而下，可以做着任何的动作，可以感到普通人所能感受到的一切，但是时间却无法穿透蓬莱人的身体，只能从构成她们身体的物质边上划过，甚至从五脏六腑流过。她们的一切器官都可以继续运行，但是却无法随着时间的变化而变化，因为时间无法对蓬莱人造成任何影响，这就是为什么蓬莱人即便被完全消灭了也可以复活，时间的流动无法干涉到她们的“存在”这个概念，无法给她们带来任何变化，因此她们也能恢复原状。『东方儚月抄』中辉夜给整个永远亭下了永远的魔法，使得永远亭不会受到时间的干涉，拒绝了因为时间流动而产生的变化，得到的也就是相同的效果。

蓬莱人身上的时间轴停止了，但她们却可以在这个充满时间流动的空间中活动，打破了爱因斯坦在相对论中提出的“时间、空间、物质三者不可分开”的理论，根据这条理论，一个空间内的任何物质都会受到时间流动的影响而发生变化，继而产生历史，而蓬莱人则是生活在这个空间内但是却不会受到时间流动影响的物质，她们会成为这个时空中的历史，但是她们现阶段所拥有的身体却因为不会成长而无法产生新的历史，失去了时间控制的身体结构不会因为时间的任何流动而发生变化，也就意味着即便身体被完全磨灭，也能完全恢复，因为时间不会将她们的“存在”带走。虽然我们不知道时间走到尽头，也就是宇宙泯灭会不会对她们产生影响，但只要空间还存在，时间不管经过多久，蓬莱人也就不会随着时间的流动而发生任何改变。

蓬莱人自身没有时间，但却在大空间之内，而蓬莱人可以活动是因为空间之内充满了流动的时间，就像是奔流不息的大河可以承载起任何东西，可是一旦大河被冻住了，那么河内的任何东西也将无法运动。咲夜的停止时间恰恰是将一个空间中除了自身以外的所有时间都停止，也就是将空间中的时间河流冻住了。虽然并不能精确到某一点上，而是作用于空间中所有的时间流动，而且也无法持久，但因为是作用于整个空间的时间，所以在这个时间冻结的空间内任何物体都无法行动，包括自身没有时间流动的蓬莱人。他们依旧是生活在充满时间的空间之中，一旦时间冻结，那么他们整个人的运动也被冻在了空间这个大冰块之中，直到周围的时间开始流动。而这也就是为什么有一个大名鼎鼎的二设就是咲夜的力量可以杀死蓬莱人的由来。其实不是杀死，而是将蓬莱人冻结在时空冰块之中。但因为蓬莱人自身没有时间，所以咲夜即便将时间加速，蓬莱人也不会发生像生米变成熟饭那样的进化。

无论是咲夜还是辉夜，将她们的能力外表描述层层剥掉之后，留在我们面前的，只有“操纵时间”，因为无论是哪一种，都是对时间进行了“干涉”，因为前面已经说了时间是一个“具有不停止的持续性和不可逆性的物质状态的各种变化过程”，那么无论是咲夜是干涉了某个空间内所有物质的时间流动，还是辉夜干涉了某个物品上的时间流动，但无论是哪一种，都毫无疑问是对时间进行了操纵，这才是真正的“本质”。只是我们不知道的是，咲夜的时间停止，以及辉夜的操纵永远，究竟会不会直接对宇宙产生影响，如果咲夜的时间停止是停止了全宇宙的时间，而辉夜可以将整个宇宙变为永远的话，那是相当可怕的。在『东方永夜抄』附属的角色介绍文本中永琳看到咲夜之后非常的惊讶，虽然个中原因只有永琳才知道，也以此引出一个咲夜是月人这个非常有名的二设。或许正是因为时间操纵，让永琳在看到咲夜的时候感到惊讶，才加深了咲夜是月人的怀疑。当然，这只是我自己得出的结论而已。

JEDI 有人说你的这个观点不够严谨，是错误的，不负责任的，会误导别人，你怎么看？

冰夜华 首先，这个观点并非考据，而仅仅是

充满了时间的空间，其中的任何物质都随着时间的流动而变化。

红色代表时间
白色代表时间停止

咲夜使用能力

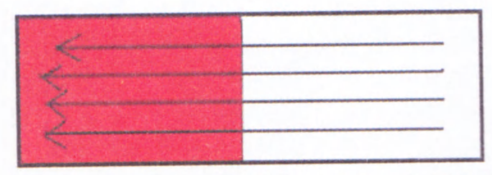
辉夜使用能力

空间内所有时间完全停止，包括所有被时间穿过的物质

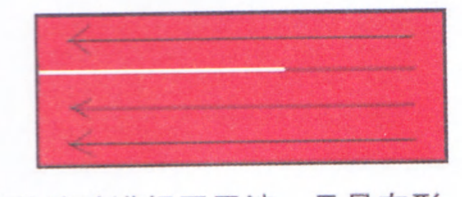
空间内某一物质不再有时间穿过，但周围的时间仍在流动。

换成平面图来示意如下
红色代表时间，箭头代表穿过一切物质的时间的流动方向，白色代表被停止的时间。

空间内所有时间都暂时停止之后重新流动



空间内某一物质不再有时间穿过，时间在此完全停止不再前进



结论很明显，无论是咲夜还是辉夜，都对时间的流动进行了干涉，只是在形式上有所不同，咲夜让整个空间内穿过所有物质的时间全都暂时停止，物质的变化依然依靠时间的流动；辉夜让空间内穿过某一物质的时间永久停止，这一物质因为不再拥有时间流动的干涉而停止变化。

图：冰夜华



对 ZUN 所写的资料进行解读，并且认可其中的观点而得出的结论。因为篇幅的原因，加上我一开始并没有打算就辉夜的能力进行详细描述，所以只做出了概括性的总结。我并没有脱离 ZUN 的原文而凭空捏造出一个结论，而是根据设定集中的原文，再结合 ZUN 在游戏、小说、漫画以及其他的设定集中所留下的信息，进行分析之后最终得出的个人观点。或许会有人不赞同这个观点，这很正常，因为每个人的观点都不同，但若是说这是错误的，是误导他人的，我表示不解，因为我得出的结论是来自于 ZUN 的设定集，如果说我的观点是错误的，那么我希望质疑者能够拿出同样来自于 ZUN 的否定观点。正因为我遍寻一设资料，没有找到 ZUN 有明确否定“辉夜的能力是时间操纵”的说法，因此我才认同『求闻史纪』中的说法。而且我在文中明确写出了我所参考的资料来源，就是『东方求闻史纪』，若是有异议，只要一查便知，又怎么会是在误导别人呢。

JEDI 有人说『求闻史纪』不过是阿求的视点，是 ZUN 玩的一个“猫腻”，其中内容不可全信，不等于 ZUN 的视点，不能作为一设的参考。读者来信来也认为“稗田阿求的视角不等于 ZUN 的认识，阿求的视角是作为一名很少出门的人类的视角，而 ZUN 是上帝视角，如果说 ZUN 以他的视角来出本设定集，我相信东方同人活动的活力会少很多。”，认为『求闻史纪』的可信度远不如『东方儚月抄』，而有些网友甚至认为『求闻史纪』不过是“官方二设”，这点你又怎么看？

冰夜华 我觉得这种说法实在是值得商榷。ZUN 的设定非常庞大，难免有前后矛盾的地方，『求闻史纪』有与游戏或者小说漫画中有出入的地方，也是很正常的。但我觉得，无论是哪一种，只要是 ZUN 所写的，都是属于 ZUN 的一设。既然说『求闻史纪』不可全信，那么我们要如何去分辨哪些是可信的哪些是不可信的呢？只有一个办法，就是从 ZUN 的其他作品中找到反驳的证据，而不能通过一句“阿求的视点有局限性”、“这是 ZUN 玩的猫腻”就解决，因为所谓的“阿求视点”、“紫妈修改”、“故意夸大”等等，也都是出自 ZUN 之手，这一点是不可能改变的。

要说『求闻史纪』的可信度不如『东方儚月抄』的话，我想说的是，既然同样是 ZUN 笔下的作品，为什么对『求闻史纪』就有“因为是阿求视点所以有局限性”“相谈者故意夸大或者贬低”的观点，而对『东方儚月抄』却采取完全信任的态度呢。按理说『东方儚月抄』作为故事，其中的角色自说自话的可能性不是更大吗，为什么到了这里反而就不会被追究“这是某个人的视点而具有局限性”的观点存在呢，为什么一个观点只因为是记录在『求闻史纪』中就会被怀疑是错误的观点呢，既然说『求闻史纪』中的“阿求视角”不是 ZUN 的“上帝视角”，那么『东方儚月抄』就是 ZUN 的“上帝视角”吗，难道仅仅因为『求闻史纪』是设定集而『东方儚月抄』是一个完整的故事吗？这似乎说不通。

因此我还是要强调一点，要否定 ZUN 在一个作品中的观点，必须在其他的作品中找到他确切进行否定的直接证据。不光是『求闻史纪』，ZUN 的任何一个作品中，只要 ZUN 没有在其他的作品，或者是设定、访谈、演讲等其他形式的解说中进行正面否定，那么我们就不能说它是错误的，因为我们没有权力去否定 ZUN 所写的东西。至于说 ZUN 以他的视角来出设定集会影响到东方的同人活动，若是按照这个说法，我个人的看法是，ZUN 的任何一个作品，都可以说没有代表他的视角，因为 ZUN 似乎也从没有在任何一个作品中写到“这是以我的视角来创作的”这样的话。而说『求闻史纪』是“官方二设”那就有点贻笑大方了，既然是 ZUN 所写的设定集，又怎么能叫二设呢。

JEDI 关于东方的考据，现在很多人认为只有创新的观点才算是考据？

冰夜华 我个人认为，因为 ZUN 的任何创作完全没有的把话都说死，留下了非常大的空间让我们去联想，而考据有多种的方式，只要是解读官方设定，加入自己的认识表现出来，都是可以的，因此才有会这么多精彩的考据和二次创作。

考据终究只是考据，仅仅只能代表个人观点，而非真理，只有 ZUN 所写的一设才是真理，这些资料网上随处可以看到，任何的考据都不可以说自己就是某个设定的唯一解释，只能说是其中的一种可能性。一千个人眼中有一千个哈姆雷特，同一个设定也有着不同的解读和考据，所得出的结论也自然不同，我们可以选择自己认同的观点，不认同其他人的观点，但我们不能武断的说其他人的观点是错误的。因为如果我们要证明其他人的观点是错误的，最终还是要看 ZUN 的设定，不光是作为设定集的『求闻史纪』、『求闻口授』、『弹幕回忆』等等，还包括原作游戏、ZUN 的访谈、ZUN 的演讲等等必须全方位的综合起来，确定这个设定的正确性。只要 ZUN 没有对某一个设定进行正面否定的，那么我们就没有资格武断的将这个观点判错。只要是解读 ZUN 的“亲笔所著，亲口所述”的设定而得出的考据，哪怕某个考据得到十亿人的认可，某个观点有十亿人反对，只要原作者不对此进行表态，我们就无法说哪一个是错误的。

因此我从来不反对任何人的考据，因为我也会看各家的观点来了解他人的想法，如果觉得不妥，便会加以思考，求同存异，使得自己在下次进行研究分析的时候能够多一点参考。虽然我很少直接参与各方的讨论，这可能与我更多的是解读 ZUN 所写的信息而非进行原创性考据有关，但我也从来不会武断的说谁的观点是错误的，特别是那种直接来自于 ZUN 的作品并且没有被 ZUN 否定的观点。东方发展至今，很多老东方众都已经有着自己非常成熟的一套理论，甚至是新颖、超前的理论，就拿辉夜的能力考据来说，我也看过来自国内很多来自于不同论坛的考据党的不同观点，也看过不少来自国外考据党的理论，都是非常精彩的。但考据不分早晚，也不一定非要是完全特立独行的原创才叫考据，考据只是表达自己看法的一种方式，不能说因为观点过于古董和大众化就讥笑之。最后我想说一句，人人都可以考据，但是请莫把考据当真理。

JEDI 非常感谢冰夜华的观点，也让我们对了解如何去考据提出了不错的建议。我们同样欢迎有着不同观点的读者给我们来信，或者是直接投稿给我们，成为我们的东方专栏以及下一本『东方梦华录』的特约作者。▲

FAITH DESTROYED CANGUES † MONEY BUYS POWER



14 LAB

Kamiro's Comic Market

节制实验室 + Kamiro's comic market 出品

海猫络合物
插画个人本 /东方资本战争/
协力 Kamiro/骨头吃完了
预定2013年7月首发


花開花落
迷途竹林的月夜 妖怪之山的秋
大祀廟的古頌 白玉楼的初雪
一切猶如永遠不會變
但是我會 因為我是人類
我會在意 因為我非永恒
Fantasia Project幻想企劃社團
同人插画集《景・不被遺忘的幻想鄉》1 UP
Illustrators：
夢之式/North Abyssor/Spirtie/Xeph/Dhiea/Soul/
Sweetnano/bibia/Sam/Domotolain/Archlich/
夏季/楊楊提督/JQ3C273/Saber_01/el-zheng/
ALCD/King/小卡/Elysion/Dinyc/Dr_K/Luko/
Rifsom/Sky/Sola/蝦虎威/人偶師/小強
社團官網：http://www.fs-project.com
QQ應援群：86057102
公式微博：http://weibo.com/27326424
社團天窗：http://doujin.bgm.tv/club/fstea
FantasiaProject



H3

初心社③周年紀念

初音未來原創音樂插畫集

THE THIRD ANNIVERSARY OF HATSUNE HEART HARMONY

illustrator：无背景（初心社）

首创前景、背景分层绘本



illustrator：Geister（初心社）

所有画作前景均采用高透明度PP塑料薄膜

9位国内顶尖插画师为歌曲作画
8首风格各异的MIKU原创曲
5张同人音乐专辑奠基
4年同人音乐创作
3年初心社
1次盛宴

无背景（初心社）
Geister（初心社）
Lin+
EL-Zheng
HJL
TID
h2so4kancel
亚音
厕所董事长

THE THIRD ANNIVERSARY OF HATSUNE HEART HARMONY

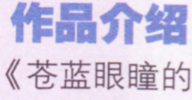




苍蓝眼瞳的人偶

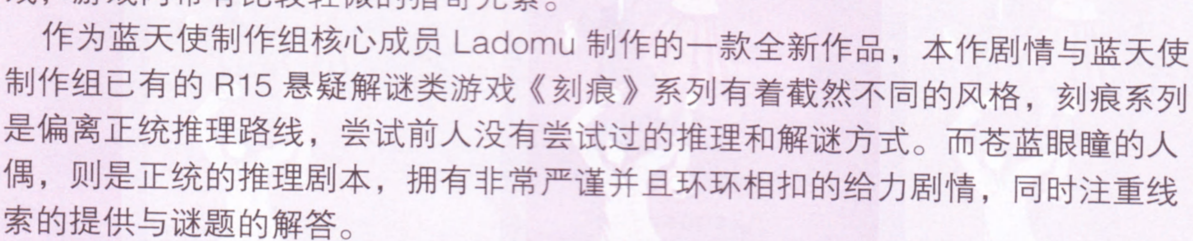
制作人员

策划 – Ladomu
剧本 – Ladomu
立绘 – Ladomu
背景 – 详见游戏结尾
引擎 – 吉里吉里 /KAG
鸣谢 – 水雨月冰璃
程序 – Ladomu
人设 – Ladomu
CG – Ladomu
测试 – Ladomu
音乐 – 详见游戏结尾



作品介绍

《苍蓝眼瞳的人偶》是一款由中国大陆原创游戏开发团体 – 蓝天使制作组内核心成员 Ladomu 独立开发完成的原创 ADV/GALGAME 作品，本作为 R15 悬疑解谜类游戏，游戏内带有比较轻微的猎奇元素。



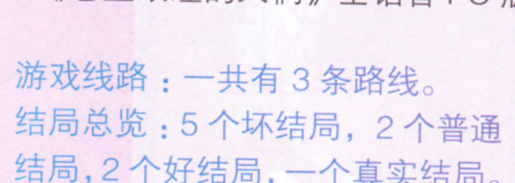
作为蓝天使制作组核心成员 Ladomu 制作的一款全新作品，本作剧情与蓝天使制作组已有的 R15 悬疑解谜类游戏《刻痕》系列有着截然不同的风格，刻痕系列是偏离正统推理路线，尝试前人没有尝试过的推理和解谜方式。而苍蓝眼瞳的人偶，则是正统的推理剧本，拥有非常严谨并且环环相扣的给力剧情，同时注重线索的提供与谜题的解答。

《苍蓝眼瞳的人偶》虽然为 Ladomu 一个人制作的作品，却同时也是蓝天使制作组新作规划和发展中的重要一环，因此本作也可以看成是蓝天使制作组在推出了刻痕系列之后，在 R15 悬疑解谜类游戏领域的一次崭新尝试。

最新情报

《苍蓝眼瞳的人偶》续作开发中，敬请期待～

《苍蓝眼瞳的人偶》全语音 PC 版本即将推出，敬请期待～



游戏线路：一共有 3 条路线。
结局总览：5 个坏结局，2 个普通结局，2 个好结局，一个真实结局。
事件 CG：30 张



制作人：Ladomu（蓝天使制作组）

蓝天使制作组官方微博：
http://e.weibo.com/abworks

蓝天使制作组官方网站：
http://angelsblue.org

百度刻痕贴吧（苍蓝眼瞳的人偶首发）：
http://tieba.baidu.com/ 刻痕









A4豎版128P全彩繪本一冊
A5豎版72P草稿/線畫/設定本一冊
A3光膜覆面海報隨機2枚入
大4開全作者簽名海報一枚
全彩精裝抽屜式彩盒一只

《朧月夜綺譚》桌面卡牌遊戲第二章增強版&SP2

近500枚卡牌 / 精裝雙層木盒 / 說明書 / 65枚參與繪師介紹卡

打造最華麗的桌上彈幕盛宴，欣賞遊戲策略俱佳的東方同人卡牌遊戲！
支持MWS模擬平臺對戰，各大城市線下活動進行中，各大展次參加！

【百度貼吧】朧月夜綺譚吧 / 【公式站】http://4cfantasy.weebly.com
【微博】http://weibo.com/4cfantasy / 【淘寶】http://rainymagic.taobao.com

《東方姉御幻想》典藏觀賞卡第一彈

A4觀賞卡 / 珍藏PVC卡 / 配套《朧月夜綺譚》EX7擴充





▲《東方極彩幕》紅幻銀時之墟

紅魔鄉全員徽章 / 八開封面海報 / 《朧月夜綺譚》EX9

NEKO【封面繪師】 Hayne / Lien_Z【徽章繪師】





《東方極彩幕》山嵐信仰之風▲

風神錄全員徽章 / 八開封面海報 / 《朧月夜綺譚》EX10

【規格】直徑5.8CM 【數量】11枚/套



桐子作品
魔法少女小圓主題明信片組/10×15CM/7枚組

Four 4C-FANTASY Colour
四色綺想
Fantasy

【公式站】http://4cfantasy.weebly.com
【微博】http://weibo.com/4cfantasy
【淘寶】http://rainymagic.taobao.com


从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOID，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐事
二次元音乐
Two Dimensions Sound
封面作者：厕所董事长
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送，不得单独出售
2013 April
光盘
定价：39.8元
Vol.18
2013年4月
第十八期最终锁定四月中旬
112页内文5DVD豪华配置
加送精美赠品：多功能耳机塞
与耳机绕线器！
ACG新歌新碟推荐
V家新曲跨年盘点
C83音乐扫雷大作战
解析近期佳作的音乐世界
『境界线上的地平线』、『少女与战车』、
『EVA新剧场版Q』、『刀剑神域』等
东方同音社团“凋叶棕”
治愈与柔美的作曲人：大岛满
清澈透明的传奇之声：歌姬Cuei
“翻唱”：Vocaloid歌曲的“二次创作”专题
传说系列音乐补完：
主题曲，外传，动画，混音一网打尽
『格林魔书』『奥丁城域』『胧村正』的名作的轨迹
Vanillaware公司之音乐编年史
同人音乐的独行者
同人社团Wave小纪与其型月系作品详解


双月128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图
二次元画刊
Two Dimensions Graphics
双月
18 第十八期
（双月刊）2013年5月号
定价34.8元
华丽升级加入超实用赠品！
高精度印刷彩色
阿嘿颜眼罩
自用与和基友
一起用都超实用
40部以上全彩新刊逐一评点
最华丽的扫雷盛宴堂堂再临
昭和、猎奇与黑长直的世界
——品尝和风推理力作『虚之少女』
青春，就是被偶像撞了一下腰
——LOVE LIVE！的无敌青春秀
极品乳业的模仿秀
——二战兵器娘连载之战车娘意呆利篇
扩散性百万亚瑟王画廊·妖精篇
——第一画集连载完毕，第二画集即将推出
C83特辑重磅出击，独家资源不容错过


二次元狂热
Two Dimensions Mania
2013 Apr.
04
二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方微博： http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com
封底故事
『幻想風靡』
光盘
定价
25
非卖品